LANDS OF LORE II®
GUARDIANS OF DESTINY™

IGRU ZA VAS PROŠAO
ALAN GRAF



Lands of Lore 2:

Guardians of Destiny

je posvećen članu Westwoodovog tima - Robertu Richteru Parksu - poznatijem kao Rick (5.11.1950 - 15.12.1996). Rick je kao glavni grafičar



bio najzaslužniji za izgled ove fantastične igre. Nažalost, tragično je preminuo ne stigavši vidjeti uspjeh svojeg remek-djela. Nadajmo se da će njegovi suradnici uspjeti zadržati visoku razinu grafičke prezentacije i pozornost posvećenu detaljima, što je oduvijek bio Rickov zaštitni znak.

LANDS OF LORE II
GUARDIANS OF DESTINY

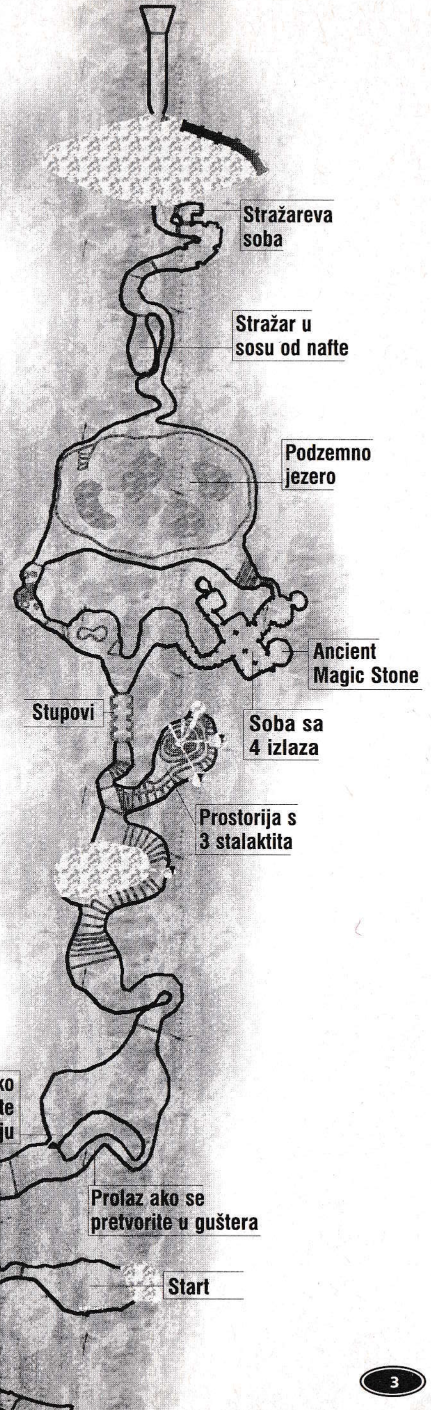
U ovoj izvrsnoj Westwoodovoj igri igrač ima visok stupanj slobode, što je čini vrlo zanimljivom ali i prilično teškom. Igra ima odličan help, aktivira se pritiskom na tipku H i uvelike pomaže glede sučelja i uporabe najrazličitijih predmeta. Govoreći o njima, najvažnije je znati da NE SMIJETE BACATI PREDMETE ZA KOJE NE ZNATE ČEMU SLUŽE! Zna se dogoditi da vam neki predmeti pokupljeni na početku igre, zatrebaju tek pri kraju, a ako ste ih bacili, morat ćete se vratiti desetak nivoa unatrag, što zna biti jako depresivno. Ako nešto zaista morate izbaciti iz inventorija, neka to budu sastojci za spellove ili nešto od slabijeg oružja i oklopa. Dva vrlo korisna predmeta koje treba nositi do samog kraja su Great Blizzard Axe i Valkyrie Crossbow. Većina živine će vas ostaviti na miru ako ih ne budete napadali. U suprotnom, mogu im se pridružiti mama, tata i ostala rodbina na obiteljskom ručku. Budući da nekaj ipak treba napasti radi experience pointsa, napadnite usamljene mete. I najvažniji savjet: NEMOJTE SE ŽURITI , temeljito pregledajte cijelu kartu i razgovarajte sa svima. Ugledate li u sobama rupe kroz koje bi se gušter mogao provući, to su najčešće skrivene prostorije ili prečice do drugih soba.

The Caves of Draracle



Upravo ste pobjegli iz tamnice, triput promijenili oblik, i zbrisali u pećine. Prva stvar koju bi trebali napraviti je prići skupini kristala i uzeti stalagmit kao oružje. Također približite se vodi, i na desnoj strani, uz zid pokupite tri dijela od biljke Cave Aloe, koja vam inače služi za liječenje rana. Sad idite prema izlazu, i ugledat ćete stražare kako prolaze. Napadnite ga s leđa i pokradite ga. Tako ćete dobiti kratki mač i ponekad oklop. Možete nastaviti južno, ali tamo vas čeka lijepa porcija stražara željnih vježbi gađanja, i vjerojatno nećete preživjeti, stoga krenite na sjever. Dok idete vidjet ćete veliki kameni blok koji zaklanja prolaz na lijevo i drugi prolaz s desna. Dođite na kraj desnog prolaza i promijeniti ćete oblik. Ako ste se pretvorili u guštera, onda možete proći kroz prolaz u drugu sobu. Ako ste se pak pretvorili u beštiju, možete otići natrag do velikog kamena, odgurnuti ga(samo hodajući naprijed) i dospjeti u sobu. Nastavite ići sjeverno i naići ćete na veliko podzemno jezero. Na desnoj strani (malo Sjevernije od jezera) je prostorija s rupom u sredini i nekoliko manjih potoka koji se slijevaju u nju. Ako napadnete stalagtite iz kojih teče voda, voda će poteći u prostoriju

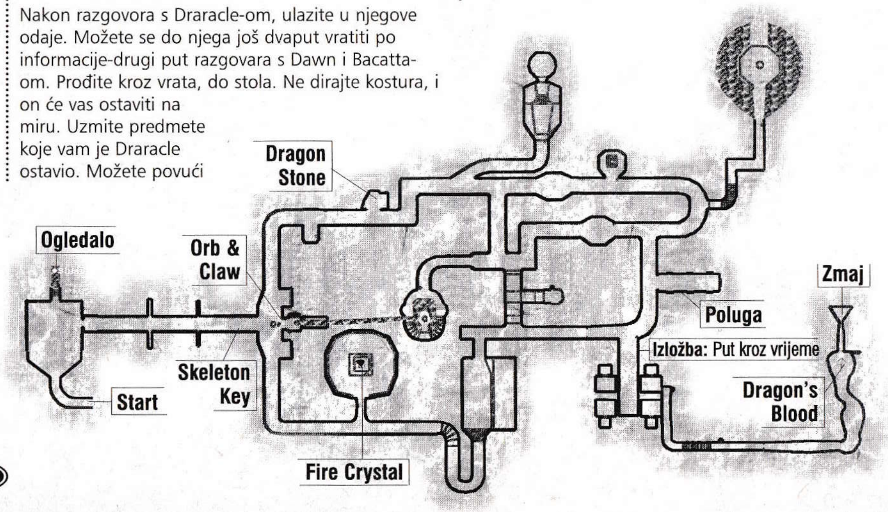




i potopiti neke od stražara. To vam omogućava da se dokopate malo bolje opreme i Mana Foila. Iza ugla se nalazi dio s dva sagrađena stupa. Možete kliknuti na njih i povući ih da oslobodite prolaz. Nakon što prođete možete napasti slabiji stup(na izlazu iz hodnika) da se sruši strop i zagradi prolaz stražarima. Krenite desno od stupova i doći ćete u sobu s četiri izlaza. U Sjeverozapadnoj sobi naći ćete na kutije i prolaz izvan domašaja. Poslažite kutije(kliknite i držite lijevi gumb miša i hodajte) jednu na drugu da dobijete stepenice po kojima ćete se popesti u prolaz. Tu ima samo dvije broken maces i jedan orc shield, ali slaganje kutija je dobra vježba. Slijedeća (Sjeveroistočna) soba sadrži biće koje vas prepoznaje (kad kliknete na njega) i kaže da ima poklon za vas, no umire prije nego što vam ga uspije dati. Vrata na Jugoistoku su zaključana, ali mogu se otvoriti, ako presječete lanac (napadajući ga) u zidu pored vrata. U toj sobi se nalazi Ancient Magic Stone skriven u smeću pri kraju sobe. Sad se vratite do urušenog prolaza i produžite drugim putem. Crni bazeni su od nafte, i ako bacite Spark spell, oni će gorjeti. Produžite dalje, kupeći svu Aloe koju ugledate putem, i stići ćete do prostorije s velikim bazenom lave u sredini. Produžite Sjeverno lijevom stranom, do prolaza na lijevo. Ušavši, vidjet ćete stražara kako stoji u bazenu od nafte...Hmm, Payback time.Bacite Spark spell, i uživajte kako se gad prži. Nastavite Sjeverno dok ne dođete do mosta nad podzemnom rijekom. Nakon razmjene par psovki s stražarem, on će zatvoriti vrata. Povucite polugu u zidu kod početka mosta i vrata će se otvoriti. Uđite u stražarevu sobu i uzmite Light Crossbow, Pyro Pod, i Guardian Sword. Prijeđite rijeku, otvorite vrata i uđite..

The Halls of Draracle

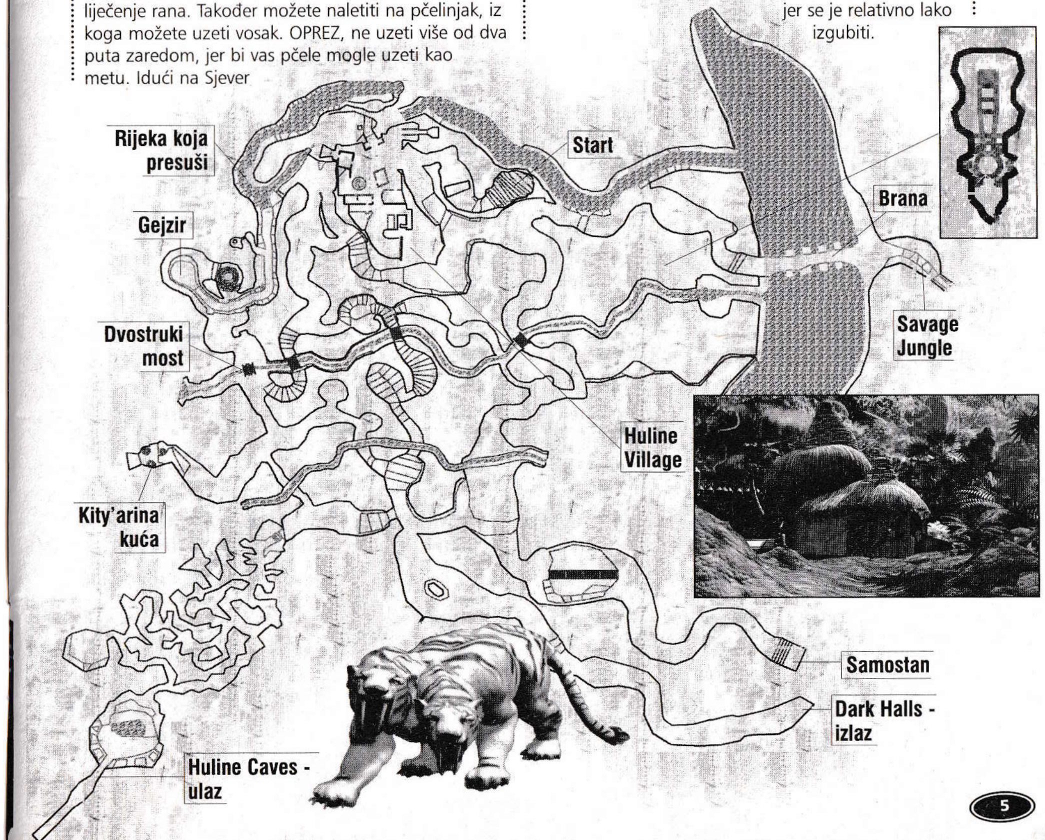
Nakon razgovora s Draracle-om, ulazite u njegove odaje. Možete se do njega još dvaput vratiti po informacije-drugi put razgovara s Dawn i Bacatta-om. Prođite kroz vrata, do stola. Ne dirajte kostura, i on će vas ostaviti na miru. Uzmite predmete koje vam je Draracle ostavio. Možete povući polugu na zidu i ući u zrcalo da prijeđete na južni kontinent, ali ima još puno zanimljivijih stvari za otkriti, nego što su samo pokloni na stolu. Ukoliko kliknete na Tapiseriju na zidu, i na zid iza nje otvoriti će se tajni prolaz koji vodi u Draracleov muzej koji sadrži puno zanimljivih stvarčica. Pri kraju hodnika u zidu na desnoj strani (malo iza baklje), nalazi se Skeleton key. Ubacujući ga u razne trokutaste pukotine kraj izložaka možete saznati dosta o izlošku, samo ga nakon korištenja uvijek uzmite sa sobom, jer će vam trebati. Istražite temeljito ovo područje, i trebali bi bez problema naći Long Sword Prism , Axe of the Long Arm i puknuti mač koji ćete kasnije popraviti. Opisati ću samo zanimljivije dijelove muzeja. Na samom početku, nalazi se Orb u pandži. ako kliknete na nju dobit ćete poruku dobrodošlice. Ispred nje u podu je skriven otvor. Kliknete na njega i stavite Skeleton key i otvoriti će se prolaz iza Orba. Tu ćete naći scroll-ove za Heal, Spark i Summon. Iskoristite(W) Summon, da bi ga naučili. Na Sjeveru ima jedna manja prostorija iza rešetaka. Nemojte ju pokušavati otvoriti, nego samo bacite Spark spell unutra, i dio će eksplodirati otkrivajući Dragon Stone, kojeg možete pokupiti. Na Južnoj strani nalazi se veliki plavi kristal. Nakon što umetnete Skeleton key u stalak, prostorija će se obasjati. Lupite tri puta po kristalu i pokupite komadiće koji su otpali. To su Fire Crystals, i da bi ih "napunili" prinesite ih vatri uz rub prostorije. Razbijanjem vaza u kutovima soba naći ćete Ivory Chips. Mogu se naći samo dva u muzeju. Jedino mjesto gdje sam našao da koriste je za riješiti zagonetku u City of the Ancients pri kraju igre, ali možete ih naći i tamo, ukoliko vam trebaju. Na Istočnoj strani muzeja nalazi se zatvorena izložba o Putovanju kroz vrijeme. Vrata možete otvoriti pomoću ključa, ili povlačenjem poluge koja se nalazi iza zadnje slike u galeriji sjevernije. Kad uđete razbijte staklo na pješčanom satu i nabijte par puta po rupi na zidu koja je nastala u istoj prostoriji. Skočite kroz novonastalu rupu u zidu, i produžite hodnikom. "Umirovite" kostura kojeg tamo zateknete, i pokupite bočice s zmajevom krvi(Dragon's Blood) i nemojte ih koristiti još (inače služe kao bomba). Maknite polugu s vratiju i uđite u sobu s zmajem. Razgovarajte s zmajem i on će pristati da vas odvede na južni kontinent. Ne napadajte ga!



Huline Forest

Počinje CD 2

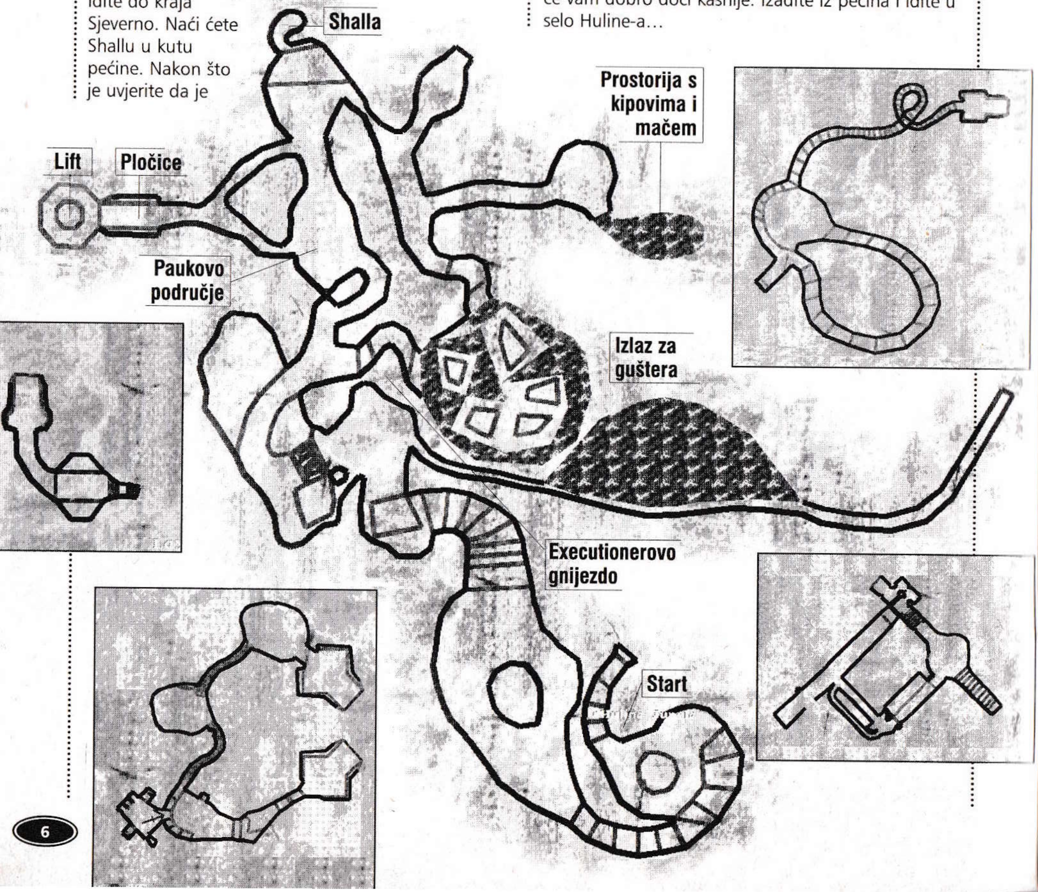
Ovo je područje velika prašuma i teško se je snaći u početku. Pojaviti ćete se na čistini. Krenite prema Sjeveru i naći ćete na nešto slično dvoglavoj pumi. Ponekad će vas nmapasti, ali najčešće vas ignorira. Ove su prašume pune živina, i vrjerujte mi ne želite ih naljutiti. Nemojte hodati ispod pauka jer bi vas mogli otrovati. Ima puno grmova na kojima se nalaze po tri jasno izražena svjetlo-zelena lista; To su biljke Aloe, koje imaju istu namjenu kao i one iz pećine, a to je za liječenje rana. Također možete naletiti na pčelinjak, iz koga možete uzeti vosak. OPREZ, ne uzeti više od dva puta zaredom, jer bi vas pčele mogle uzeti kao metu. Idući na Sjever naići ćete na Huline-a, koji čuva selo. On vas ne pušta u selo jer su nestale Shalla i njezina kćer. Ne preostaje vam drugo do potražiti ih. Hodajući prema Zapadu, naići ćete na dvije Huline-majke koje baš i ne izgledaju presretne što vas vide, i kažu vam vrlo malo. Ako idete kroz šumu prema Zapadu, držeći se između dva potoka trebali bi naići na Kity'arinu kuću. Dobar znak da ste blizu su dva mosta jedan do drugog preko potoka. Od njih krenite malo Južno i dalje na Zapad, i naći ćete je. Kity'ara je presretna što vas vidi i dopušta vam da uzmete gotovo sve što ima, osim mača Firestorm, za koji u zamjenu traži Power Orb. Reći će vam za Power Orbs, za Samostan, i divljake, koji žive istočno, preko brane. Nakon nje krenite južnim puteljkom i trebali bi ponovo naići na Huline-majke. Nakon razgovora s njima krenite prema Jugozapadu. Naići ćete na područje suhe trave i trnja koje možete posjeć, ali preporuka je da ga spalite, sparc spellom, kako ne bi ponovo naraslo, i vi zaglavili kasnije u obliku guštera. Krenite prema Jugozapadu, i vidjet ćete jezero, i iza njega je ulaz u Hive-pećine gdje je zarobljena Shalla. Općenito je na ovom nivou (šumi) pametno se služiti kartom jer se je relativno lako izgubiti.



Hive Caves

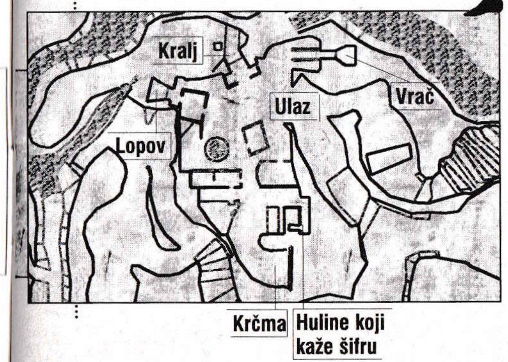
Ovo su vrlo vruće i nestabilne pećine. U njima se može naći puno Jantara (Amber) po podu. Kad hodate, ne brinite za oblake plina, ali pazite na zelene gejzire, jer vas mogu otrovati, i pazite na litice, padajuće stijene i lavu. Hodajte dolje, dok ne naiđete na malu beštiju sa dvije glave. To je Executioner o kome su Huline govorili. Ubijte ga, i istražite njegovo gnijezdo u prostoriji malo Sjevernije. Trebali bi naći Plate Armor (fala Bogu konačno neki oklop). Sjeverno od gnijezda nalazi se prolaz za guštera, koji vodi do Samostana, ali nije baš od koristi., jer je vrlo lako pasti u lavu pored. Zapadno od prolaza nalazi se provalija, sa hrpom kamenja iznad nje. Ako s nekim oružjem koje ima domet (npr. Crossbow) pogodite to kamenje ono će pasti i zatrpati rupu. Pređite prijeko i odmah nakon tog dijela dolazite na križanje koje na mapi sliči na vilicu. Idite lijevo, i negdje u sljedećoj sobi bi trebala biti paukolika beštija. Ubijte je, i idite do kraja Sjeverno. Naći ćete Shallu u kutu pećine. Nakon što je uvjerite da je pauk mrtav, ona će se vratiti u selo Huline-a. Sad se vratite do Vilice, i idite drugim prolazom. On završava s Tuheljskim Toplicama (Šala-mala), s bazenom lave iz kojeg viri kamenje po kojem ćete skakati do Sjevernog izlaza. Srećom, iako lava jako peče, ne ubija iz prve. Odavdje, sjeverno je prostorija puna Jantara (Amber), a zapadno se nalazi soba u kojoj se nalazi puno stupova, i iza njih dva kipa s mačem u sredini. Ako ste se slučajno pretvorili u beštiju nećete moći proći, i morate pričekati da se ponovo pretvorite u čovjeka. Nakon što pokupite mač, budite onmah pripravni na bijeg, jer se soba počinje urušavati. Najsigurnije je da pobjegnete do bazena s lavom. Mač koji ste pokupili je prevelik da bi ga mogli koristiti, ali čuvajte ga jer će vam dobro doći kasnije. Izađite iz pećina i idite u selo Huline-a...





Huline Village

Nakon što ste spasili Shallu, dobrodošli ste u selo. Ima par stvari koje možete raditi ovdje, ali ipak, ovo je prilika da napravite spletku i izvučete s primamljivom nagradom. U Južnom dijelu sela na lijevoj strani u usjeku uz kuću, vidjet ćete Huline-a koji vam pokušava nešto šapnuti. Nakon kratkog razgovora reći će vam lozinku: "ankhman". Nakon toga idite u skroz Južni dio grada. U kantini (Dućan u sredini fiksne slike) susrest ćete Baccatu. On će vam reći da je Dawn također na Južnom kontinentu i da istražuje o Drevnoj Magiji, i pustiti će vas da se vratite. Zatim idite kroz grad do Čarobnjaka (njegova kuća je Sjeverno od ulaza). Kad ga upitate o Drevnoj Magiji, usisat će vašu svu magičnu energiju, ali će vam dopustiti da uzmete njegove predmete. Možete uzeti tri Vatrena kristala (Fire Crystals), Manafoil, War Cluster, i Speaking Stone koji pokazuje potonuće Drevnog Grada. Ako mu pokažete polomljeni mač, tvrdi da ga može popraviti, ali zauzvrat traži Power Orb (prokleta je stvar popularnija od Tamagocci-ja!!!). Nastavite Zapadno, i nakon kratkog razgovora s stražarom porazgovarajte s lokalnim Kraljem. Taj stvor se čini potpuno nezainteresiranim za sve kaj se zbiva oko njega. Ako odete iza kuće koja se nalazi pored Kraljeve, naići ćete na napuštenu kuću. Kliknite na ulaz u podrum (desno, uz kuću, i prije toga oslobodite bar dva mjesta u inventory-u). Budući da znate lozinku, ući ćete u prostorije udruženja lopova. Šef vam nudi Mač Firestorm ako ubijete Kelsricka (kraljevog čuvara). Tu možete pokupiti Otrovnu boju (Poison paint) i Skull Key (ključ). Ključ otvara većinu kućica, omogućavajući vam da dođete do velike količine alkemičarskih stvarčica i još nekih oružja. Isplati se pričekati sa atentatom kako bi mogli dati popraviti polomljeni mač. Unutar jedne od kućica nalazi se bodež za bacanje (Throwing Dagger). Ukoliko odnesete bodež Čarobnjaku, on će ga začarati i pretvoriti u Dagger of Light besplatno. Izađite iz sela i vratite se u Šumu.



Huline Jungle ponovo

Vaš sljedeći zadatak je posjetiti samostan. Prije nego što odete tamo, zastanite kod još nekih zanimljivih dijelova. Sjeverno od Kity'arine kuće je potok, a na njegovom izvoru je vodopad. Kad dođete na vodopad, potražite u vodi Lightning Crystal i možete ući u pećinu, koja se nalazi malo desno od slapa. U toj pećini ćete naći kostura koji u svojoj ruci drži Speaking Stone, koji pokazuje kraj velike bitke(moguće je to vidjeti, ako ga uzmete u ruku i pritisnete "w"). Sjeverozapadno od sela Huline-a nalazi se rijeka iz koje viri nekoliko gejzira. Pratite rijeku uzvodno i doći ćete do jezera u čijoj je sredini jedan gejzir. Udarite po njemu i on će puknuti, i vode će nestati. To vam omogućuje da uđete u tunel za guštera, koji se nalazi u prolazu na sjevernoj obali rijeke. Unutra ćete naći još jedan Speaking Stone, Storm Crystal, dva Fire Crystala, i tri Ancient Magic Stones. Pratite tu rijeku prema istoku, do vodopada. U njegovom podnožju, na Sjevernoj obali naće ćete zapis s receptom (Recipe scroll) i Summon Scroll, iako ne preporučam uzimanje ovog drugog, jer se je jako teško vratiti iz te "zamke" gdje se on nalazi. Na južnoj obali uz vodopad naći ćete tri Mind Clustera vješto skrivenih, i još biljaka Aloe. Da bi izašli odavdje idite uz jezero prema jugu, i doći ćete do gušterskog prolaza. Sad trebati još samo čekati da se pretvorite u guštera kako bi se mogli vratiti. Odavdje idite samo Južno i preko potoka i doći ćete do ljubičastog jezera sa mostom preko njega. Most nemožete prijeći dok ste u obliku beštije, jer će se srušiti. Može se i obići okolo uz rub. Nedaleko od mosta nalazi se Samostan.



U samostanskom vrtu naići ćete na generala koji je zadužen za povrće. Nakon potpunog gubitka vremena slušajući ga, pogledajte u knjižnicu (lijevo od ulaza). Naći ćete Dawn(Izgledala je dosta zgodnija u prvom dijelu). Ona vam predlaže da u svezi s svojim prokletstvom posjetite Brata Julijana, koji se nalazi iza zatvorenih vrata u sredini glavnog ekrana. Biva zadivljen vašom pričom o Draracle-u, ali kako bi vam pomogao traži voštanu kopiju zapisa skrivenih duboko u Hive pećinama. Pokloniti će vam flautu koja upravlja liftom u pećinama.

Hive Caves ponovo

Izađite iz samostana, i idite u pećine. Na Sjeverozapadnoj strani pećina (zapadno od mjesta gdje ste ubili pauka) nalazi se dio s liftom i provalijom. Kako ćete mu se približavati na desnoj strani zida nalaze se četiri pločice. Precrtajte si negdje (ili zapamtite simbole). Također pripazite da imate bar jedan komad voska(Wax). Možete ga nabaviti iz pčelinjaka u šumi. Stanite se uz rub provalije i upotrijebite flautu. To će podignuti lift do vrha. Platforma

od lifta ima na sebi 8 gumbi. Pritiskanjem na jedan od njih idete na jedan od katova. Većina katova ima gumb za pozvati, za slučaj da se rastavite od lifta.
2. kat
Klikom na jedan od tri kamena bloka na krovu otkriti ćete skrivenu fontanu koja vas liječi kad pijete iz nje.
3. kat
Paukolika beštija živi ovdje. Ubijte je i pretražite njeno gnijezdo na kraju sobe i dobit ćete 2 Lightning Crystala i Net of Exile.
4. kat
Na ulazu naći ćete Speaking Stone koji govori o smrti Starog Dracoidnog Kralja. Tu također ima jantara i prolaz za guštera do 6. kata.
5. kat
Klikom na tri bloka na lijevoj strani otvoriti će prolaz u zidu. Nakon silaska niz relativno strme stepenice doći ćete do velike prostorije gdje živi paukolika beštija. Na pola puta do dolje naići ćete na ruku bez tijela, na kojoj ćete naći Ring of Regeneration kojeg možete uzeti.
6. kat
Kad uđete u ovo područje, prolaz se za vama zatvori. Popnite se na rampu dok ne dođete u sobu. Na vašoj desnoj strani, nalaze se tri skupine gumbiju u zidu. Kliknite na njih onim redosljedom koji se nalazi na pločicama koje ste vidjeli ranije kod lifta(Ako se na sijećate, redosljed je : "lijevo", "lijevo", "desno","vrh"). To će podignuti rampu koja će vam omogućiti da dođete u drugu sobu. U ovoj sobi, treba posložiti tri kamena bloka tako da oznake na blokovima, odgovaraju oznakama u rupi, i da slika mačke na bloku gleda prema vama. Nakon što ih posložite otvoriti će se dvoja bočna vrata, otkrivajući Long Bow Shift i Death Stroke Shield. Također u uglu sobe nalazi se rupa u kojoj se može naći Helin's Ring i komad voska(Wax). tako da sada imate bar 2 komada voska.



7. kat
Utrčite u sobu i uzmite Scroll. Soba će se početi spuštati i dvije velike kamene kugle će se kotrljati s namjerom da vas zdrobe (Indiana Jones hide thy face). Izbjegavajte ih dok se soba ne smiri, i onda izađite na osmi kat.
8. kat
Odavdje, krenite prema izlazu za koji se čini kao da ima naftu na podu. OPREZ!!! Nemojte stati na taj pod, nego stavite flautu u utor na zidu i pojaviti će se pod od keramičkih pločica. Pređite preko njih i umjesto da skrenete desno, otvorite tajni prolaz ispred sebe. Tako ćete izbjeći ubojite rotirajuće noževe. Po izlasku iz tunela krenite lijevo i trčite do kraja prolaza. Nakon toga okrenite se i pogledajte kako ogromna kamenčina radi rupu u podu. Na jednoj strani rupe nalazi se ugašena svjetiljka. Upalite je koristeći Spark spell, i siđite u rupu. Na desnoj strani se nalazi držač za Ancient Magic stone. Na lijevoj strani se nalazi rune koji trebate kopirati na vosak(s voskom u ruci kliknuti na rune). Napravite to dvaput. Izađite van iz pećina. Postoji mogućnost da će vas na putu van dočekati bijesan Tata-pauk, koji nije baš presretan što ste mu pobili obitelj, pa kad već nemate izbora, ljubazno ga pozovite da im se pridruži. Na izlazu vani vidjet ćete Dawn. Nakon razgovora dajte joj jednu kopiju rune-ova, i vratite se u samostan. Razgovarajte s Dawn u knjižnici. Upravo kad ćete htjeti otići pokloniti će vam amajliju koju bi bilo pametno da iskoristite, jer vam daje Dampen spell. Onda idite razgovarati s Bratom Julianom i dajte mu drugu voštanu kopiju rune-ova. Zauzvrat dobiti ćete Power Orb. U Samostanu se otvorila nova lokacija: vrata na lijevo, ispred knjižnice. Ta vrata vode do tajnih odaja koje su potpuno neobavezne, a zovu se Dark Halls.

Dark Halls

Krećete iz jednostavne samostanske sobe prepune sanduka. Tu su i vrata koja vode u vrt. Na Jednom zidu nalaze se police. Lupite par puta po njoj i trebala bi se otvoriti rupa u zidu. Posložite kutije tako da čine stubište kao i u prvom nivou, i prođite kroz rupu. Kad uđete, primjetit ćete da je ovo ukleto područje. Sve je puno plavih duhova, koji imaju pomalo živcirajuću taktiku da vam se pojave točno iza leđa, ali vas najčešće samo plaše. Tu nema neki problem za riješiti, nego samo puno stvari za pokupiti. U prvoj sobi (s puno knjiga i polica), dobro pretražite police s knjigama. Jedna od njih krije nekoliko Heal Scrollova, druga Prism Scroll, a treća prolaz. Na otprilike pola puta kroz tunele(otprilike odmah nakon skretanja prema jugu glavnog hodnika), u sobi koja se nalazi s desne strane hodnika vidjet ćete sobu u kojoj se nalazi mnogo uvelog drveća, i nekoliko plavih duhova. Ako kliknete na lance koji se nalaze malo desno od mjesta odakle ste upravo ušli, krov će se otvoriti, duhovi će nestati, drveće će oživnuti, a vi ćete dobiti veliku količinu Vell's Fruit-a. Na samom kraju hodnika, nalazi se velika kružna prostorija. Ne ulazite u nju odmah. Umjesto toga, odgurajte jednu kutiju do metalnih zakovanih vrata, kliknite na nju da je otvorite, udaljite se i bacite Spark spell. Kutija će eksplodirati i vrata će se otvoriti. Nakon temeljnog istraživanja sobe, odvucite jednu od kutija u veliku kružnu prostoriju i pogledajte mapu(TAB). Trebali bi ugledati da jedan od kamenih blokova ima otvor iza sebe (otprilike na jugozapadu sobe). Postavite tamo kutiju i detonirajte je kao i onu prije nje. To će vam otvoriti prolaz natrag u Huline Jungle malo južno od Samostana. Sada bi bilo pametno zaustaviti se u selu Huline – a, ili kod Kity'are da prodate Power Orb. Sad je također i dobro vrijeme za atentat na Kelsricka, ako želite (odmah nakon njegovog razgovora, bacite mu spark spell, i to je dosta da ga izazove). Idite od prolaza Sjeverno, i držite se desne strane i krenite prema brani na rijeci. Uz put naići ćete na Kity'aru, koja će vam dati poklon za svog sina u Divljoj džungli. Također ćete naletjeti na Bacattu, koji će vas otpratiti pored Gladstone-ske garde koja se nalazi na brani. Kako prijeđete branu, vojska pauka će je uništiti. Iskoristite priliku, da se odšuljate u Divlju džunglu.

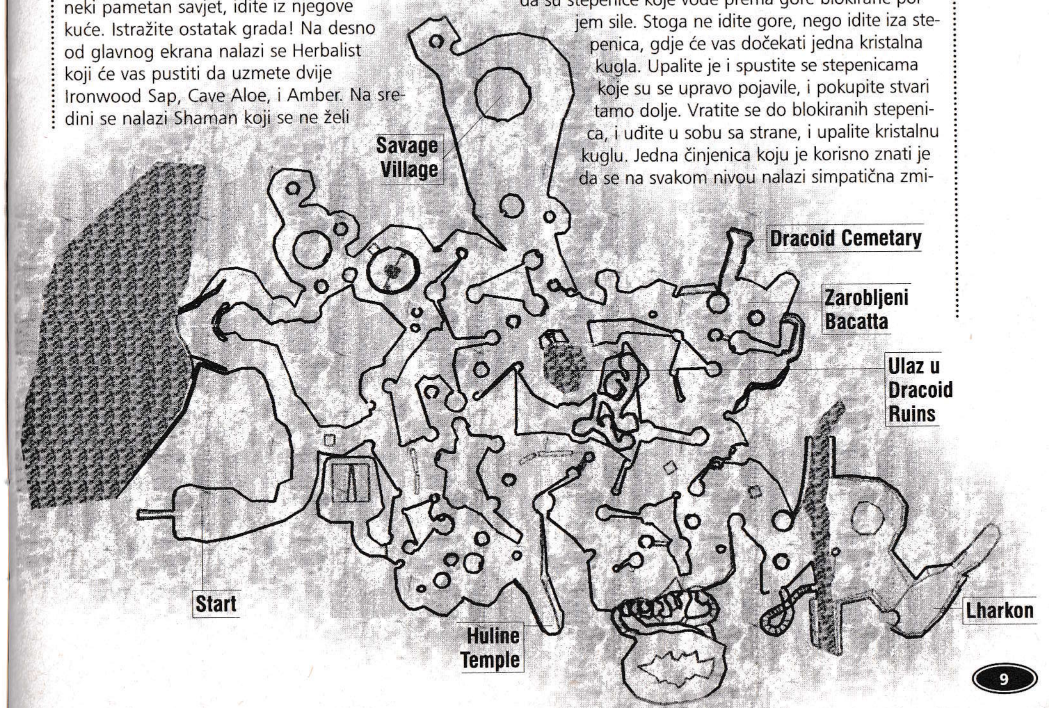
Savage Jungle

CD 3

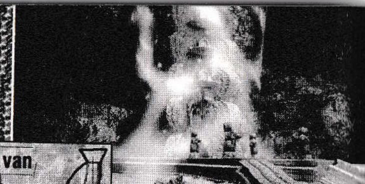
Kad uđete u džunglu, naići ćete na "Divlje" koje je Kit'yara spominjala i među njima, Daniela. Dajte mu poklon. Kad se razbježe, on će ispustiti mač. Pokupite ga i uzmite ga sa sobom. (Ako s "Divljima" niste u dobrim odnosima, tj. napali ste ih, pogledajte rješenje zvano "Zli Luther" na kraju prohoda). Idite u šumu i idite jugoistočno, i naići ćete na Hram koji ste tražili. Nažalost unutra nema nikoga (koga bi htjeli vidjeti), i hram je čvrsto zapečaćen. Krenute u šumu prema Sjeveru prema naselju divljih. Nakon što vam stražar kaže da se gonite, dajte mu Danijelov mač, i pustit će vas da uđete. Dajte mač Danijelu, i ovaj će ga put on zadržati.Budući da za vas nema neki pametan savjet, idite iz njegove kuće. Istražite ostatak grada! Na desno od glavnog ekrana nalazi se Herbalist koji će vas pustiti da uzmete dvije Ironwood Sap, Cave Aloe, i Amber. Na sredini se nalazi Shaman koji se ne želi pozabaviti vama, ako niste član plemena. Kad se dragovoljno javite za učlanjenje, traži od vas da odete na Groblje Dracoida i donesete Silverleaf. Dati će vam Dracoid Sigil, koji otvara vrata groblja. Možete također kliknuti na stražnja vrata Shamanove kućice, i onda će vam pokazati pauka kojeg je uhvatio. Napustite selo, ali ne idite još na groblje, već krenite prema jugu gdje se nalazi provalija s balvanom, preko nje. Prehodajte preko njega i skačite po stupovima dok ne dođete do dolje (često spremajte igru, jer je pad smrtonosan). Na dnu nalazi se ulaz u Dracoidne Ruševine.

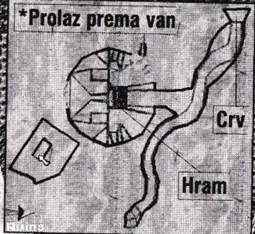
Dracoid Ruins

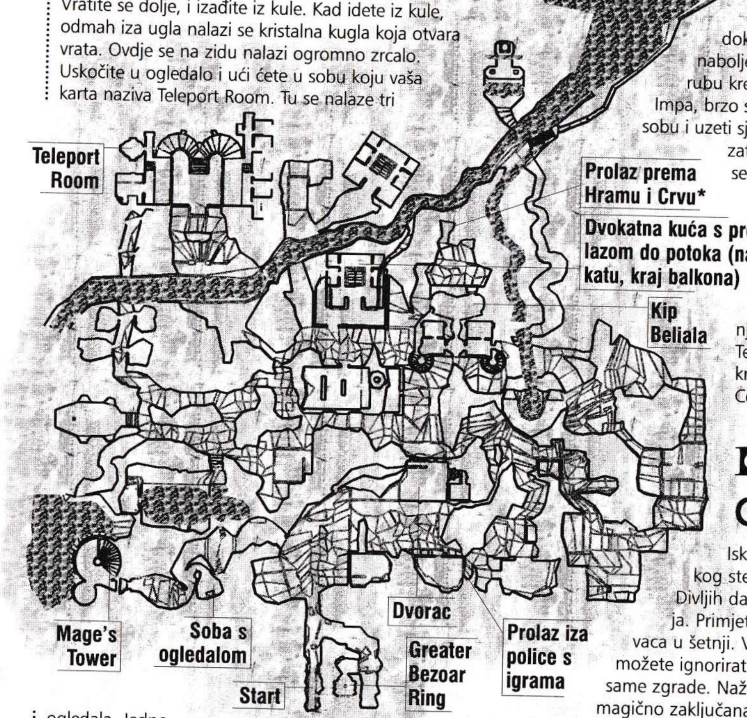
Ovo je veliko i opasno područje, stoga spremajte često. Pećine su preplavljene kamenim stvorovima, koji nemaju pametnija posla nego bljuvati vatrene kugle na vas i još ružnijim zmajolikim zmijama. Vidjet ćete nekoliko kristalnih kugli koje se nalaze na postoljima i zelene listove na vrhovima šiljaka. Bacite Spark spell na njih kako bi ih upalili. Većina će njih pokrenuti sustav koji otvara vrata koja skrivaju novi dio. Krenite odmah prema zapadu. Doći ćete do slapa rijeke. Paljenje kristalne kugle na desnoj strani će spustiti most, i omogućiti vam da prođete. Idite skroz na zapad, i uđite u Čarobnjakovu kulu(Mage Tower). Primjetit ćete da su stepenice koje vode prema gore blokirane poljem sile. Stoga ne idite gore, nego idite iza stepenica, gdje će vas dočekati jedna kristalna kugla. Upalite je i spustite se stepenicama koje su se upravo pojavile, i pokupite stvari tamo dolje. Vratite se do blokiranih stepenica, i uđite u sobu sa strane, i upalite kristalnu kuglu. Jedna činjenica koju je korisno znati je da se na svakom nivou nalazi simpatična zmi-



jolika životinjica koju treba "umiroviti". Na sljedećem nivou, u prostoriji sa strane nalazi se još jedan kristal koji se može upaliti. Tu je i postolje s kandžom na njemu. To je White Glass Globe Generator. Zasad ga još ne možete koristiti, ali će vam jako trebati kasnije u igri. Na sljedećem nivou u prostoriji sa strane nalazi se još jedna živina. Nakon što je pobijedite, možete uzeti narukvice sa zida. To su Bracers of the Dead koje vam omogućuju da razgovarate s mrtvima što vam kaže i živina koju ste maloprije potukli. Tu je i kristalna kugla za prolaz na sljedeći nivo. Ovdje baš nema kaj puno za raditi, iako možete puno kasnije otkriti prolaz koji slijedi rijeku i omogućava vam da uđete u sliku na zidu. Vratite se dolje, i izađite iz kule. Kad idete iz kule, odmah iza ugla nalazi se kristalna kugla koja otvara vrata. Ovdje se na zidu nalazi ogromno zrcalo. Uskočite u ogledalo i ući ćete u sobu koju vaša karta naziva Teleport Room. Tu se nalaze tri





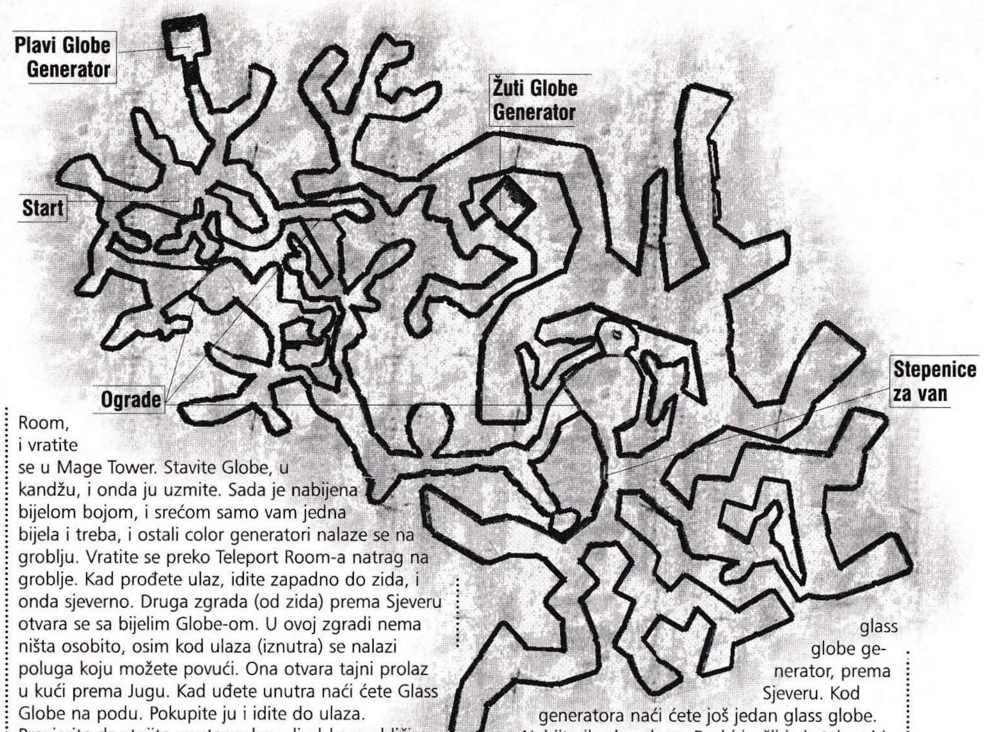


ogledala. Jedno vodi u Divlju Šumu i jednosmjerno je. Drugo je dvosmjerno i vodi onamo odakle ste upravo došli i dvosmjerno je. I treće vodi na groblje i dvosmjerno je, ali kraj na groblju radi samo ako ste otišli odavdje na groblje. Dok ste tu malo istražite područje. Odmah iza ugla trebala bi se nalaziti spavaonica starog Dracoidnog vođe. Ako kliknete na malu figuricu(Impa) povrh uzglavlja kreveta pečat će zasjati i zid nasuprot kreveta će se otvoriti na trenutak pokazujući Great Axe Traitor.

Možda će vam trebati nekoliko pokušaja dok je uspijete ugrabiti; najbolje je stajati na suprotnom rubu kreveta, i čim pritisnete na Impa, brzo se okrenuti i utrčati u sobu i uzeti sjekiru. Ako se prolaz zatvori za vama znajte da se bez problema može izaći van. Možete istražiti i ostatak ovog nivoa, ali nećete naći ništa pametnog. Kad završite s pretraživanjem, vratite se u Teleport Room, i prođite kroz ogledalo na Dracoid Cemetary.

Dracoid Cemetary

Iskoristite Dracoid Sigil kog ste dobili od Shamana Divljih da otključate vrata groblja. Primjetiti ćete velik broj mrtvaca u šetnji. Veliku većinu njih možete ignorirati i usredotočiti se na same zgrade. Nažalost, većina zgrada je magično zaključana. Većina vrata imaju kameno lice kraj vrata. Kad kliknete na njega, pojaviti će se ispod strelica u jedoj od sljedeće tri boje: bijela, žuta, ili plava. Da bi mogli otvoriti vrata, trebate staviti staklenu kuglu nabijenu s pravom bojom u kipova usta. Krenite na Sjever. Zadnja zgrada na lijevoj strani prije zida je otključana i možete ući unutra, gdje bi trebali naći staklenu kuglu (Glass Globe) koju trebate pokupiti. Ako otvorite sanduke, u jednom od njih bi trebali naći Bezoar Ring. Sa Globe-om, izađite iz groblja, prođite kroz Teleport



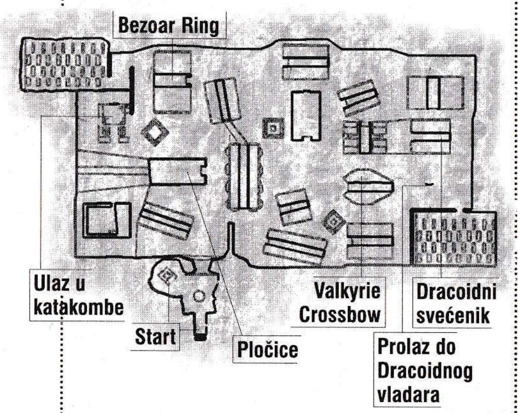
Room, i vratite se u Mage Tower. Stavite Globe, u kandžu, i onda ju uzmite. Sada je nabijena bijelom bojom, i srećom samo vam jedna bijela i treba, i ostali color generatori nalaze se na groblju. Vratite se preko Teleport Room-a natrag na groblje. Kad prođete ulaz, idite zapadno do zida, i onda sjeverno. Druga zgrada (od zida) prema Sjeveru otvara se sa bijelim Globe-om. U ovoj zgradi nema ništa osobito, osim kod ulaza (iznutra) se nalazi poluga koju možete povući. Ona otvara tajni prolaz u kući prema Jugu. Kad uđete unutra naći ćete Glass Globe na podu. Pokupite ju i idite do ulaza. Provjerite da stojite unutar sobe u ljudskom obličju, nekoliko koraka od izlaza, gledajući prema bačvi kod izlaza. Kliknite na bačvu i trebala bi se prevrnuti.(Ako se ne prevrne, može biti da preblizu stojite ; napravite korak-dva unatrag. PAŽNJA, postoji i bug koji vam onemogućava da prevrnete bačvu ako niste u sobu ušli u ljudskom obličju; i bug koji vam onemogućava da je prevrnete uopće. U tim slučajevoma reload-ajte igru spremljenu ranije i pokušajte ponovo ući.) Zatim je gurnite tako da hodate prema njoj, i ona će se otkotrljati niz brijeg i u zgradu, kroz vrata koja ste malo-prije otključali i raspasti se po podu. Kad se približite tom mjestu primjetit ćete da je pod pokriven naftom. Sad slijedi zabavni dio. Iako budete u iskušenju nemojte bacati low-level spark spell iz blizine, jer ćete biti reš pečeni. Radđe koristite Spark 4. stupnja (držite "s" dok ne zasvjetle četiri žaruljice), s veće udaljenosti, ili Lightning Crystal, ili Dragon's Blood, da zapali naftu. Kao što je i bilo za očekivati zgrada je eksplodirala, otkrivajući ulaz u katakombe. Uđite u ruševinu i u katakombe. Sada ste u podzemnom dijelu ispod groblja. U ovom području se nalazi plavi



glass globe generator, prema Sjeveru. Kod generatora naći ćete još jedan glass globe. Nabijte ih oba plavo. Da bi izašli iz katakombi trebet ćete preskočiti ogradu da dođete na niži nivo. Trebat ćete ukupno preskočiti dvije takve ograde. Zatim krenite prema stepenicama koje vode gore u zgradu koja se nalazi na Jugoistoku groblja.

Odavde idite prema dvjema zgradama koje traže plavi Glass Orb da bi se moglo ući unutra. U jednoj od njih se nalazi Crossbow Valkyrie , koji je inače vrlo simpatično oružje. U drugoj je duh drevnog Dracoidnog svećenika. Da bi mogli razgovarati s njim trebaju vam Bracers of the Dead, ali ih ne morate nositi na sebi (dovoljno da su na inventory-u). On će vam dati Silverleaf ako nađete njegovo tijelo u "gradu ispod", spalite ih u pepeo, stavite prah u urnu koju vam da i vratite ih ovdje (jednostavno, zar ne?). Gotovo svaka kuća traži Glass Orb da bi se moglo ući unutra. Otvaranjem tih vrata je iskorištavate , ali se uvijek unutra može naći bar 1 nova (uključujući i tamo gdje je Valkyrie Crossbow). U zgradi Zapadno od one s duhom, nalaze se nagnute rampe uz rubove zgrade (kod stupova). Ako pričekate dok se ne pretvorite u guštera, možete se popeti uz njih i unutar prolaza ćete naći tri Ancient Magic Stones, i u drugom Reflective Plate Mail (jako

dobar oklop – vidi tablicu). Istočno od zgrade koju ste minirali, nalazi se zgrada sa dvije prostorije(za otvaranje traži žuti glass orb). Unutra ćete vidjeti dva groba, i čudne boje pločica na zidu. Svaki put kad udarite po pločicama munje će se "prošetati"kroz sobu. Najbezbolniji način za uništavanje pločica je stati se ispred vrata na ulazu i pucati s Valkyrie Crossbow unutra). Unutar, iza tih pločica nalaze se nekoliko Fire Crystala, Spark Scroll, Amber, Dragon's Blood, i Dracoid Dagger. Jugozapadno i Sjeverozapadno od te zgrade, nalazi se još par zgrada s takvim pločicama, ali one vas neće stresti strujom kad ih razbijete. Zgrada Sjeverno sadrži još Jantara (Amber), i Speaking Stone, dok Južna ne sadrži ništa važno. Zasad, ne idite još u grad. Umjesto toga, idite natrag dolje u katakombe sa dvije glass globe do žutog generatora (sjeverno od stepenica), i nabijte ih žutom bojom. Tako otključavajte sve zgrade na groblju. Svaka zgrada sadrži bar 1 glass globe, a jedna sadrži dvije. Kad završite, pobrinite se da imate ili 3 nenabijene glass globe ili 2 nenabijene, i jednu žutu. Uzmite drugu i nabijte je plavom bojom. Ostavite obadvije nabijene kugle negdje gdje ćete ih sigurno naći kasnije, i vratite se u Dracoid Ruins.



Dracoid Ruins ponovo

Da bi našli ostatke, morat ćete pretražiti većinu područja. Na Sjevernom dijelu ruševina nalazi se rijeka(do nje se dolazi kroz gušterski prolaz, ili iza police s knjigama u sobi, pa onda prema Sjeveru). Malo Južno od rijeke, u sredini ruševina, nalaze se dvije važne zgrade: Jedna sadrži kip koji sliči Belialu, a drugi izgleda kao obična dvokatna zgrada. Ako se popnete do drugog kata, izađite na balkon, prema lijevoj strani, iza ugla zgrade (uz rub balkona) vidjet ćete nogostup dovoljno širok da se po njemu može hodati. Pratite ga i doći ćete do rijeke. Nastavite uz rub rijeke, pa ravno preko mosta, i uz rub ogromnog jezera. Na kraju puteljka vidjet ćete sobu na desnoj strani s tijelom na podu, i pri kraju sobe, oltarom. Stavite tijelo na oltar, i sa spark spellom upalite dvije kugle sa obje strane, i tijelo će izgorjeti. Pokupite sa urnom koju ste dobili od svećenika pepeo, i vratite se na groblje. Druga zanimljiva područja na ovom nivou: Pored ulaza, na Istok, nalazi se soba blokirana sa nekoliko velikih stupova. Da bi ušli unutra morate ili pričekati da se pretvorite u guštera, ili pogoditi tri lanca na drugoj strani sa nekim dalekometnim oružjem, i stupovi će se podignuti.Unutar sobe naći ćete Greater Bezoar Ring. Sjeverno od ulaza, nalazi se dvorac iza dubokog jarka. Malo Južnije nalazi se prolaz za guštera koji vodi u dvorac. Unutra ćete naći nekoliko Prism Scroll -ova. Da bi izašli trebali bi dovući stolicu na šank(ispod rupe kroz koju ste ušli). Zatim kad se ponovo pretvorite u guštera, skočite na šank, stolicu, i natrag kroz rupu. Postoji i pričuvni put u dvorac. Idite Sjeverno od dvorca u malu pećinu pored kuće. Tu bi se trebala nalaziti pumpe za vodu. Ako ih razbijete, područje će se početi puniti vodom, i ispuniti jarak . Ispred glavnih vrata bi se trebala pojaviti plutajuća vrata, preko kojih možete uskočiti u dvorac. Ukoliko želite prelaziti rijeke, najbolje je to raditi u obličju beštije. On može stati uz obalu na mnogo mjesta gdje čovjek i gušter nemogu, i čini se da se najsporije utaplja. Moguće je i razbiti vrata zatvora, i napraviti most od njih (na Sjeverozapadu). Pri povratku, svratite do Mage Tower-a, i nabijte preostali glass orb bijelom bojom. Kad se vratite na groblje, pokupite druge dvije nabijene kugle gdje ste ih zadnji put ostavili), i odnesite urnu duhu, koji će vam dati sveti znak. S tim znakom idite do vrata na Jugoistoku(Inače izgledaju kao oglasna ploča) i otvorite ih. Unutar sobe nalaze se tri postolja. Ako kliknete na nekog od njih dok ste blizu, otvoriti će se ležište za Glass Orbs (prilikom umetanja, pazite na boje kugli i ležišta). Otvoriti će se prolaz do novih vrata. Opet iskoristite znak koji ste dobili od svećenika, i vrata će se širom otvoriti. Unutra ćete naći Duha Dracoidnog Kralja (doslovno su duhoviti), koji želi isprati ljagu sa svoje rase, tako da bi oživio kip Beliala da ubije neku vrst crva(Wurm). Uzmite njegove ostatke iz grobnice, i vratite se na ruševine. U ruševinama krenite prema kipu. Prije nego bilo što napravite s kipom, pažljivo istražite područje prema Zapadu i Sjeveru. Primijetiti ćete područje koje sliči nekoj vrsti hrama, sa vodopadom na Sjevernom zidu. Na kraju hodnika koji ide uz hram nalazi se crv o kojem je govorio Dracoid. (Crv se razljuti na vas, ali vam neće napraviti nikakvu štetu). Ok, vratimo se kipu. Stavite ostatke u urnu s lijeve strane kipa. Dracoid će oživjeti kip, i pratite ga do crva (uđite u prostoriju s crvom). Kip će ubiti crva, no pritom će strop napuknuti i voda će početi ispunjavati

PC

Pentium matičnu ploča s Intel Pentium procesorom na 133 MHz i 32 MB EDO RAM-a prodajem. Cijena po dogovoru. Prodajem i mini tower kućište te tipkovnicu...
tel. 01/80 85 92

Prodajem PC 486, dx4, 100 MHz, 16 MB RAM, 850 HDD, CD ROM 4x, SB PRO, zvučnici 2x120W, 14« kolor monitor, grafička kartica. Dar: nekoliko originalnih CD-ova s igrama. Cijena 700 DEM.
Filip, 01/387 20 15

Prodajem 14« kolor monitor Hyndai Super VGA LR NI. Cijena po dogovoru.
Ivan, 033/72 32 49

OSTALO

Prodajem ili mijenjam igre za PSX : 2 Xtreme, Starblade Alpha, Extreme Games, Starwinder, Independence Day, Bedlam, Jumping Flash 2, Lone Sloldier, Crash Bandicot, Twisted Metal 2. Prodaje, miš za Amigu!
Vjekoslav, 098/29 33 19

Prodajem original CD ROM Pandora Directive s kutijom i upitama za 150 Kn a može i zamjena za Discworld 2, Broken Sword 1,2,3, NFS 2 ili Road Rash.
Bruno, 01/619 94 01

Prodajem igre za PSX Moto Racer, Fighting Force, Porsche Challenge, Tekken 2, Formula 1 '97, Hercules i Test Drive 4, 150 Kn/kom. i joystick primax, 80 Kn.
Aleksandar, 051/76 11 49

PC igre prodajem: Fallout, LBA 2, Larry 7, Quake 2, Pandemonium, Screamer Rally, Test Drive 4, Battle Zone, Dark Reign, Warhamer: Dark Omen, Sub Culture, Worms 2, Starcraft, Jedi Kight, Total Anihilation, Wing Commander 5, Blade Runner.
Mario, 048/64 15 16

Prodajem igre za N64: NFLQuarterback Club 98 (600 Kn), Wayne Greteky's 3d Hockey (500 Kn), Pilot Wings 64 (400 KN), Fifa 64 (350 Kn), Blast Corps(560 Kn), Doom 64 (580 Kn), Turok: Dinosaur Hunter (600 Kn) ili mijenjam za Diddy Kong Racing, Tetrisphere, Lamborgini 64, Fifa 98, Nagano 98, Fighters Destiny, Quake 64 i neke druge.
Zoran, 01/21 75 07

Kupujem sve sportske igre koje podržava PC 486 (po mogućnosti nogomet).
Dražen, 033/73 11 09

Prodajem CD-e za PSX: Test Drive 4 (PAL), Duke Nukem 3D (PAL), Nuklear Strike (NTSC) 80 Kn/kom. Prodajem Blizzard 1230/IV, 50 MHz, 8 MB RAM. Prodajem 5 VBS kazeta sa softverom za Amigu (oko 900) + VBS kabel za 100 DEM.
Prodajem diskete DD ili HD (sa ili bez softvera).
Velimir, 043/33 22 87

Prodajem ili mijenjam originalne CD igre u kutiji s uputama: Constructor (200 Kn), Theme Hospital (200 Kn), Creatures (100 Kn), Born For Love (5 avi filmova), Ultimate x-Vision-20 (50 Kn).
Sandro, 01/660 98 91

Mijenjam PSX, novi model 98 s ugrađenim čipom za kopije, tri original CD-a, memorijsku karticu, 1 kontroler za N64 s igrama, po mogućnosti Super Mario 64.
Mario, 048/83 24 49

Prodajem ili mijenjam igrice za PSX: NBA 96, Fifa 97 s knjižicom te Discworld (njem. verzija). Tražim Fifa 98, Red Alert, MDK.
Boris, 048/89 61 83

Hitno tražim PC igre Dragon Lore 2, Egypt 1156, Treasure Hunter i Titanic: Adventure out of Time. Mijenjam originalne igre Battle-spire, Fade To Black i Buried in Time.
Danijel, 042/53 436

Prodajem Super Nintendo 16 bit sa svim priključcima i joystickom za 400 Kn, Super Game Boy za 200 Kn, igricu NBA Give'n' Go za 150 DEM. Prodajem originalne PC CD ROM igre Flying Corps, Carmageddon (150 Kn svaka).
Sandro, 051/67 60 27

Želim kupiti Age of Empire. Cijena po dogovoru.
Josip, 020/68 34 11

Prodajem PC CD igru NFS 2 (30 Kn).
Krešimir, 01/71 11 23

Prodajem PC CD ROM-ove Fifa World Cup 98, Starcraft, Front Page 98, Corel 8 i dr.
Danijel, 048/831-051, poslije 16 sati

Prodajem NFS 2, Rally Championship, HMM2. Kupujem North& South, Battle Isle, Stund Car Racer za PC.
Tomislav, 031/81 43 24

Prodajem originalnu PC CD igru Central Intelligence za 100 Kn, Sim City 2000 na 2 diskete za 30 Kn.
Marko, 052/21 77 61

Prodajem originalne PC CD igre s kutijama i svim uputama Fifa 96, Star Trek: The Next Generation, Apache LongBow Light, Star Wars: Rebel Assault 2, te NBA Live 97 ili sve ove igre mijenjam za neke od sljedećih: Red Alert, NHL 98, Quake 2, Total Anhilation, World Cup 98, Starcraft, Tomb Raider.
Zlatan, 00387 71/454-420

Vrlo povoljno prodajem kućnu kolekciju CD igara (mnoštvo novih i starih naslova) ili mijenjam za igru Shadows of Empire te zbirku knjiga »10 min do uspjeha« i adapter za struju CD Commodore 64
Saša, 031/14 54 72

Prodajem PC CD ROM igre Cyberia, Duke Nukem 3d, Fade To Black, Monkey Island Madness, Afterlife, Comanche Maximum Overkill, Lukasart - Super Sampler 2. Može i zamjena.
Enes, 044/53 80 52

Prodajem Heroes of Might and Magic, A-10 Cuba, Cyber Sturm, 3 D Ultra Pinball Creep Night, Genewars, U.S. Naw Fighters, Creature Shock za 30 Kn, Age of Empires i Rally Championship. Prodajem časopis Bug (58-67).
Kruno, 01/79 33 01

Prodajem PC CD igre Starcraft, Fifa 98, NHL 98, Tomb Raider 2, Quke 2, Age of Empires, Longbow 2, Battlespire, Motoracer, F1 Racing, Myth, NFSSE 2, Armored First.
Dražen, 033/55 18 67

Prodajem PC igre Interstate 76, NHL 98 (original, u kutiji s papirima na njem. jez.), Quake 2, Formula 1, Duke Nukem 3d, Blade Runner, Jedi Knight.
Darko, 021/67 48 82

M A L I   O G L A S I

Prodajem igre za Pc Cyberia, Nascar Racing, Cyber Storm, Games Expert for Windowsi.
Kupujem ili mijenjam igr Tomb Raider 2, Blade Runner, Battlezone, Quake 2, Screamer Rally, Star Wars -x Wing vs Tie Fighter, Ages of Empire, Jedi Knight. Kupujem Hackere broj 32, 33, 34, 35 (15 Kn/kom).
Davor, 01/482 20 12, zvati radnim danom od 16-18h

Prodajem PC CD igre Blade Runner, Constructor, Worms 2, NBA 98, Fifa 98, Tomb Raider 2, Quake 2, JSF, Starcraft, Man in Black, Myth, Close Combat 2, Hexen 2, Red Baron 2, F1 Racing Simulation, NHL 98.
Robert, 01/71 88 98

Prodajem PC CD igre Caesar, Earthworm Jim, Genewars, U.S. Wary Fighters, heroes of Might and Magic, A-10 Cuba, 3d Ultra Pinball, Motorace, Creature Shock ili mijenjam za Pandora Directive, Blade Runner, Land of Lore 2, Sanitarium, Theme Park. Prodajem još Sega Master System 2 sa 6 igrica za 500 Kn.
Denis, 01/619 13 01

Prodajem igre za Game Gear Outrun, Smash tv Slider, Sonic Chaos (The Hedgehog).
Marko, 01/335-712

Prodajem igre za PSX Deathtrap Dungeon (130 kn) i Porshe (Hallange (150 Kn) ili mijenjam za Fifa '98 i NFS 2 (150 kn).
Dario, 052/53 44 71

Prodajem originalne igre s kutijom i uputama: WC3, 11th Hour, Frankenstain, Cyberia 2, te neoriginale Incubation, Flight Unlim 2, Z, te prodajem CD Rom 2x Speed za 150 Kn.
Igor, 031/14 51 01

Prodajem PC CD igre Battle Zone, blade Runner World Cup '98, Forsaknm Unreal, Sanatorium, Starcraft, Monkey Island 3, Hugo 2,3, Hercules, Motor Head, Adiction Pinball, Die By The Sword, Dark Omen ili mijenjam za Heroes M8LM2. Kupujem Monster 1.
Mario, 048/64 15 16

Prodajem Star Wars Collection od 5 CD-a+1 CD. Satoji se od igrica Rebel Assault 1,2, Dark Forcea i Collector's CD ROM prodajem za 500 Kn a može i po dogovoru.
Tihomir, 047/65 10 03

PC CD igre Quake i Diablo prodajem ili mijenjam za Carmaggedon, Age ofEmpires, Moto Racer ili Full Throttle. Prodajem joystick Quickshot, model QS-189 za 40 Kn.
Luka, 01/384 35 08

Mijenjam original PC igre Buried in Time - The Journeyman Project 2 i Fade To Black. Tražim igru Egypt:1156 b.c. Tomp Of The Pharaon i Dragon Lore 2. Prodajem rješenja za Riven (Myst 2), Broken Sword 1,2, Hexen 2, Jedi Knight, LBA 2. Tražim program Magix-Music Maker.
Danijel, 042/53 436

Prodajem A500 s monitorom Commodore 1084S, proširenjem, 2 joysticka, mišem, 50 disketa s igrama i literaturom. Cijena po dogovoru.
Vedran, 01/298 46 41

Prodajem PC Pentium 200 MHz, 16 Mb RAM, Cd Rom 16x Mitsumi, HDD 2, 1 Gb, S3 V+ 2 MB, soundblaster, zvučnici 60 W, microphone, Monitor 15« ADI E40, joystick, hr tipkovnica, mouse + podloga, mini tower. Cijena samo 1450 DEM.
Luka, 051/42 71 84, radnim danom iza 16h

Prodajem N64 i tri igre: Super Mario 64, PilotWings i Mario Kart. Kupujem igru Lylat Wars.
Marijan, 047/22 37 97

Prodajem P133 Intel, 16 MB RAM, HDD 1.2 WD, FDD 3.5 monitor 14«, CD ROM Sony 8x, modem -Voice 33,6, Interni, sound blaster 16, tipkovnica, miš, programi.
Ivan, 01/31 10 32

Prodajem originalnu PC CD igu Central Intelligence za 100 Kn, Sim City 2000 na 2 diskete za 30 Kn te Centurium i Dynu na 1 disketi za 30 Kn.
Marko, 052/21 77 61

Prodajem PSX neraspakiran za 1000 Kn i Super Nintendo s 5 igara na dvije diskete (Super Mario All Stars - 4 igre, power Rangers) po cijeni od 500 Kn.
Rudi, 01/482 81 59

OVDJE UPIŠITE TEKST OGLASA:

....

....

....

....

....

....

....

Ime i prezime ....

Ulica i broj ....

Pošta i grad ....

Tel. ....

Ispunjeni kupon izrežite i u koverti pošaljite na JANUS LINGUA, Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb

KUPON ZA NARUDŽBU

Pretplata na Hacker

Pretplata na Hacker Plus

Enciklopedija igara

Stari brojevi

Molimo Vas da tražene podatke ispunite **čitko i štampanim slovima!**

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ....

Tel/fax: ....

E-mail adresa: ....

JMBG (ili matični broj tvrtke): ....

Odabirem sljedeći način plaćanja:

☐ pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove)

☐ uplatom u banci ili pošti na žiro-račun 30105-603-28346 (svrha doznake: upisujete sadržaj Vaše narudžbe; primatelj: Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb; u rubriku *POZIV NA BROJ* upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke).

VAŽNO!
Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu **obvezno** pošaljite poštom na našu adresu (Janus - Lingua (ODJEL PRODAJE), Petrinjska 11/IV., 10 000 Zagreb)!!!

Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (četvrti kat) u Zagrebu od ponedjeljka do petka, od 10-15 sati.

Za sva pitanja i dodatne informacije nazovite odjel prodaje (01 435-179, 427 883, 429 810) od ponedjeljka do petka, od 10 - 15 sati

PRETPLATA

BUDI FAKER, PRETPLATI SE NA HACKER:

- ☑ dobivaj časopis **redovito** na kućnu adresu!
- ☑ uštedi **50%** na prodajnoj cijeni!
- ☑ postani član **Hacker Cluba** i ostvari **popust** kod naših oglašivača prilikom kupnje!
- ☑ dobivaj **besplatno** svoj primjerak **Hacker Plusa**, časopisa namijenjenog Hackerovim pretplatnicima!
- ☑ budi informiran - čitaj **svježe vijesti** iz pera stručnjaka koji su u toku sa svim događanjima u industriji igara!

☐ Želim se pretplatiti na časopis Hacker, čime dobijam besplatno svoj primjerak Hacker Plusa (izlazi tromjesečno) i postajem član Hacker Cluba čiju iskaznicu dobivam s prvim brojem koji mi stigne putem pretplate

☐ Već sam vaš pretplatnik i želim produžiti svoju pretplatu

- ☐ 6 mjeseci
- ☐ 12 brojeva
- ☐ 16 brojeva
- ☐ 24 broja

Broj pretplata: ....
Ukupna vrijednost: ....

PRETPLATA NA HACKER PLUS

Niste Hackerov pretplatnik (čime gubite pravo na povlastice), a željeli biste redovito dobivati časopis **Hacker Plus**? Ništa lakše, samo ispunite tražene podatke.

Želim se pretplatiti na 4 (četiri) broja časopisa **Hacker Plus** (izlazi tromjesečno) po cijeni od **50 kn**

Broj pretplata: ....
Ukupna vrijednost: ....

ENCIKLOPEDIJA IGARA

☐ Želim naručiti knjige iz serije Enciklopedija Igara po vlastitom izboru. Uz svaku Enciklopediju Igara dobivam **na poklon dvije diskete** sa shareware igrama.

☐ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 (80 kn)

....

☐ ENCIKLOPEDIJA IGARA 2 (90 kn)

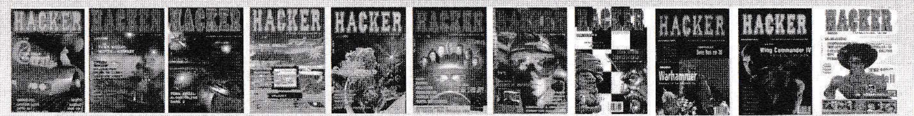
....

☐ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1&2 (138 kn)

....

STARI BROJEVI

Stare brojeve Hackera možete naručiti za **11** kn po primjerku (**15** kn ako se radi o broju sa CD-om). Uz broj koji želite upišite koliko primjeraka naručujete (raspolažemo samo brojevima koje vidite na slici).



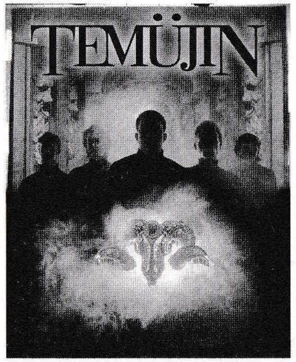
#5○ kom #6○ kom #7○ kom #8○ kom #9○ kom #10○ kom #11○ kom #13○ kom #14○ kom #15○ kom #20○ kom



#21○ kom #23○ kom #25○ kom #27○ kom #28○ kom #29○ kom #30○ kom #31○ kom #32○ kom #33○ kom #34○ kom

---

HACKER & SOUTHPEAK™ INTERACTIVE vas nagrađuju



Osvoji originalnu igru i knjigu-prohod

izravno od izdavača!

HACKER NARUDŽBENICA

ALGORITAM
MULTIMEDIJA CENTAR

Gajeva 12
10000 Zagreb

Ispunite ČITKO I ŠTAMPANIM SLOVIMA tražene podatke, odgovorite na nagradno pitanje i pošaljite kupon u omotnici na adresu redakcije:
Janus-Lingua d.o.o. (Temüjin n.i.), Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb.
Pozor: samo kuponi pristigli u našu redakciju do **10. kolovoza** ulaze u nagradno izvlačenje, a imena sretnih dobitnika objavit ćemo u sljedećem broju Hackera.

ime i prezime ....

ulica i broj ....

pošta i grad ....

tel/fax ....

e-mail adresa ....

vlastoručni potpis ....

Temüjin



Pošaljite svoj nagradni kupon odmah jer Hacker i Southpeak nagrađuju dva sretnika paketom koji sadrži: originalni primjerak Temüjina plus službeni Southpeakov hintbook na 120 stranica. Napomena: Temüjin postoji samo na PC-u, za korisnike ostalih platformi koji namjeravaju sudjelovati u nagradnoj igri.

Nagradno pitanje

U Temüjinu se prastara sila sprema preuzeti kontrolu nad čovječanstvom. Ta sila je pripadala:

1) japanskom caru Hirohitu
2) kineskom osvajaču Gengis-Khanu
3) faraonu Tutankamonu

ALGORITAM HACKER

NARUDŽBENICA

ime i prezime

ulica i broj

pošta i grad

telefon

vlastoručni potpis

Za više od 1 kom. odobravamo 10% popust.
Poštarina 10 Kn.

Ovim kuponom neopozivo naručujem sljedeće:

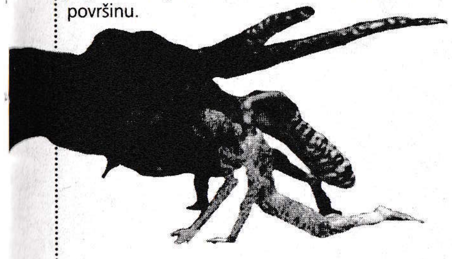
PC

Naslov	Cijena
1. Starcraft	429,00
2. Max2	333,00
3. Treespace	333,00
4. World Cup 98	389,00
5. Megapak 7	199,00
6. Megapak 8	249,00
7. Megapak 9	379,00
8. Ultimate Strategy Archives	349,00
9. Broken Sword	135,00
10. Star Trek	169,00
11. Full Throttle / Dig	169,00
12. Rebel Assault	169,00

PSX

Naslov	Cijena
1. Motorhead	454,00
2. Resident Evil 2	632,00
3. Riven	499,00
4. Masters of Teras Kasi	494,00
5. NFS 3	499,00
6. Crime Killer	423,00

pećine. Trčite do prostorije s hramom, i skočite na onaj stol koji je bliže vodopadu. Stolovi plivaju, i kako će se razina vode podizati tako ćete se i vi podizati. Kad se približite stropu primjetit ćete rupu u zidu kraj vodopada. Spremite igru (jer promašaji su mogući, a posljedice tragične), i skočite u rupu, te protrčite kroz prolaz, prođite (uz zid) pored velike rupe, i kroz rupu u zidu. Potražite tu negdje vrata (na podu), i bacite ih u rupu, i kad se voda iz rupe popne dovoljno skočite na vrata, i tako ćete doći na površinu.



Savage Jungle opet

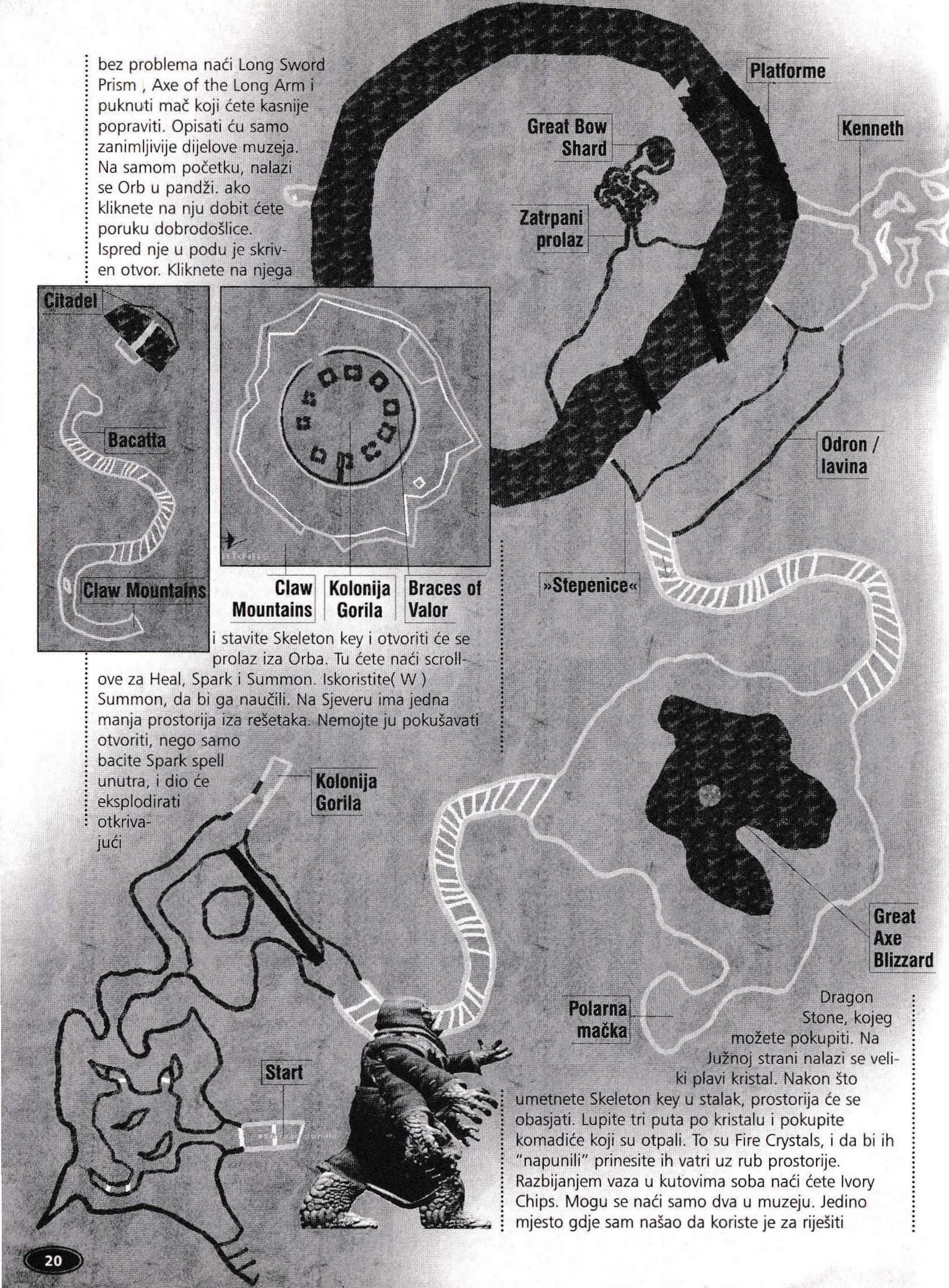
Kad se probudite ugledati ćete Dawn. Popričati će s vama u Huline Temple-u, o oživljavanju opasnih kipova, i razgovoru s mrtvima. Dajte joj Bracers of the Dead (više vam neće trebati), i ona će vam dati amajliju koja će vas naučiti Human Spell (kako se pretvoriti u čovjeka, koja se nalazi u Curse Controlu, i ne radi ako ste u obličju beštije), i Speaking Stone. Vratite se na groblje. (Usput ćete možda ugledati Bacattu, uhvaćenog u zamku. Prerežite uže i oslobodite ga). Vratite se u prostoriju gdje je prije bio Dracoidni Vladar, i on će vam zahvaliti. Sada će se većina biljaka Mandrake na groblju pretvoriti u Silverleaf koji možete pokupiti. Također će vam dati i Mist of Doom Scroll. Vratite se u selo Divljih, i dajte Silverleaf Shamanu. On će vam reći da bi upotpunili svoje primanje u pleme Divljih se trebate boriti sa jednim iz plemena. (Nije teško, ali borite se izbliza jer čovjek, pardon mačak zna opasne spellove). Nakon toga Shaman će vam dati napitak za Lharkona, i amajliju koja vas uči Lizard Spell, tj kako se pretvoriti u guštera. Sad možete ići u zgradu koja se nalazi malo zapadno od hrama na južnoj strani šume. Stražar će vas pozdraviti i pustiti unutra. Tu ćete naći nekoliko Guardian Orb-a, i nekoliko Ancient Magic Stones-a. Pomiješajte Lharkon Potion sa Silverleafom da dobijete Lharkon Vapours. Idite Istočno prema rijeci. Kod rijeke vidjet ćete drvo čija grana gleda prema vama. Spremite igru, i skočite na tu granu. Kad prijeđete na drugu stranu trčite uzbrdo prema Lharkonu, i iskoristite Lharkon Vapours na njemu, i on će zaspati. Sad možete proći pored njega u Claw Mountains.

Claw Mountains

Počinje CD 4

Čim dođete u Claw Mountains, ugledati ćete Dawn ponovo (kako li je ONA prošla Lharkona??? Bilo što bilo, umislila si je da zna sve odgovore, heh). Kad završite razgovor s njom krenite preko leda na Sjever. Nakon malo hoda doći ćete na čistinu s provalijom. Na desnoj strani je ledeni most, kojeg zasad ignorirajte i produžite ravno. Čim prođete kroz tunel naići ćete na drvenu ogradu unutar koje se nalazi simpatična kolonija gorila. Uz ogradu se nalazi nekoliko bazena punih vrućeg katrana uz koje se nalazi puno Tar Crystal-a. Unutar kolonije, u naj-istočnijoj zgradi u rupi u zidu nalaze se Braces of Valor. Vratite se do mosta, prijeđite ga, i produžite kroz tunel dok ne dođete do čistine s jezerom u sredini. Na desnoj strani se nalazi pećina u kojoj spava polarna mačka (u biti identična onima iz Huline Jungle, samo bijela). Prije borbe s njom preporučam spremiti igru. Ubijte je i nakon toga se pretvorite u guštera. Iza jednog stalagmita nalazi se prolaz. Unutra se nalazi Ancient Magic Stone, i Globe koju možete upaliti Spark spell-om, što će uzrokovati izdizanjem male zgrade u sredini jezera, u kojoj se nalazi Great Axe Blizzard. Do nje možete doći skačući do komada leda najbližeg zgradi odakle je možete uzeti (kasnije ako i pokupite bolje i jače oružje nemojte je bacati jer će vam dobro doći). Nastavite ledenim prolazima. Sljedeće područje je vrlo opasno, jer kako izađete na čistinu, snijeg na kojem stojite počet će se urušavati. Najpametnije je da potrčite prema suprotnoj strani držeći se desnog zida. Ubrzo će se sve smiriti, ali pad je smrtonosan (osim ponekad, ako ste u obličju beštije.) S ove strane primjetit ćete drvene "stepenice" na suprotnoj strani zabijene u stijeni. Prije spusta spremite igru, jer ukoliko promašite neku past ćete dolje i najvjerojatnije, na tragičan način završiti igru. Spustite se po stepenicama (jedan je način da s litice koja gleda prema rijeci, a ne lavini napravite korak, nadajući se da ćete pasti na stepenicu). Istražite obje obale rijeke. Na daljoj obali nalazi se zatrpani prolaz, kojeg možete otvoriti s Spark ili Fireball spellom. Pretvorite se u guštera i uđite. Na desnoj strani nalazi se velika prostorija s nekoliko ljudi zamrznutih u ledu. Čovjek koji se nalazi ravno naprijed drži luk Shard (u biti možete birati koje ćete oružje sačuvati za kasnije: Great bow Shard, ili Great Axe Blizzard, ali jedan od njih zadržite sigurno). Ako ga otopite sa Spark spellom, ispast će mu u vodu. Brzo ga pokupite, prije nego što potone. Vratite se van. Vidjet ćete komad leda koji pluta na rijeci. Skočite na njega, i pričekajte da doplutate do otvora za pećinu koji se nalazi otpri- like na polovici kruga. Skočite u otvor, i unutra naći ćete Greater Bezoar Ring, i recept za kiselinu (Acid). Ako pogodite drvene držače sa Spark spellom trebali

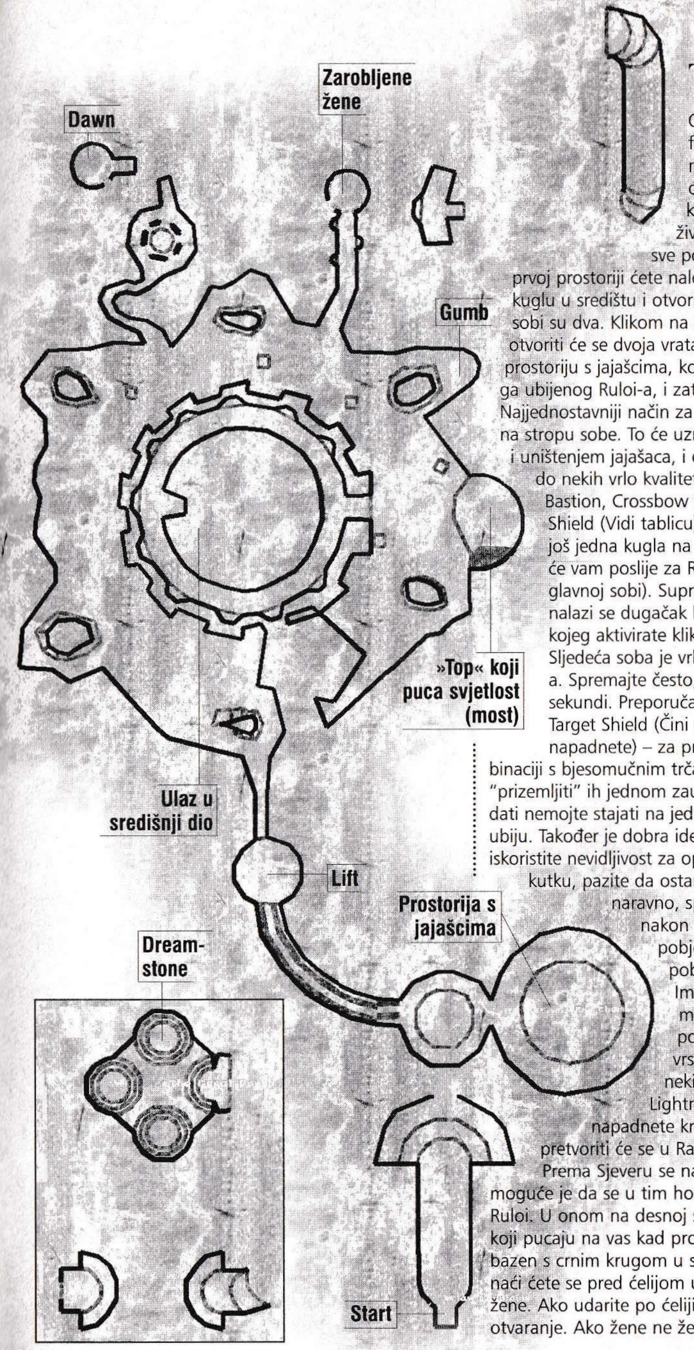
bez problema naći Long Sword Prism , Axe of the Long Arm i puknuti mač koji ćete kasnije popraviti. Opisati ću samo zanimljivije dijelove muzeja. Na samom početku, nalazi se Orb u pandži. ako kliknete na nju dobit ćete poruku dobrodošlice. Ispred nje u podu je skriven otvor. Kliknete na njega i stavite Skeleton key i otvoriti će se prolaz iza Orba. Tu ćete naći scroll-ove za Heal, Spark i Summon. Iskoristite(W) Summon, da bi ga naučili. Na Sjeveru ima jedna manja prostorija iza rešetaka. Nemojte ju pokušavati otvoriti, nego samo bacite Spark spell unutra, i dio će eksplodirati otkrivajući Dragon Stone, kojeg možete pokupiti. Na Južnoj strani nalazi se veliki plavi kristal. Nakon što umetnete Skeleton key u stalak, prostorija će se obasjati. Lupite tri puta po kristalu i pokupite komadiće koji su otpali. To su Fire Crystals, i da bi ih "napunili" prinesite ih vatri uz rub prostorije. Razbijanjem vaza u kutovima soba naći ćete Ivory Chips. Mogu se naći samo dva u muzeju. Jedino mjesto gdje sam našao da koriste je za riješiti



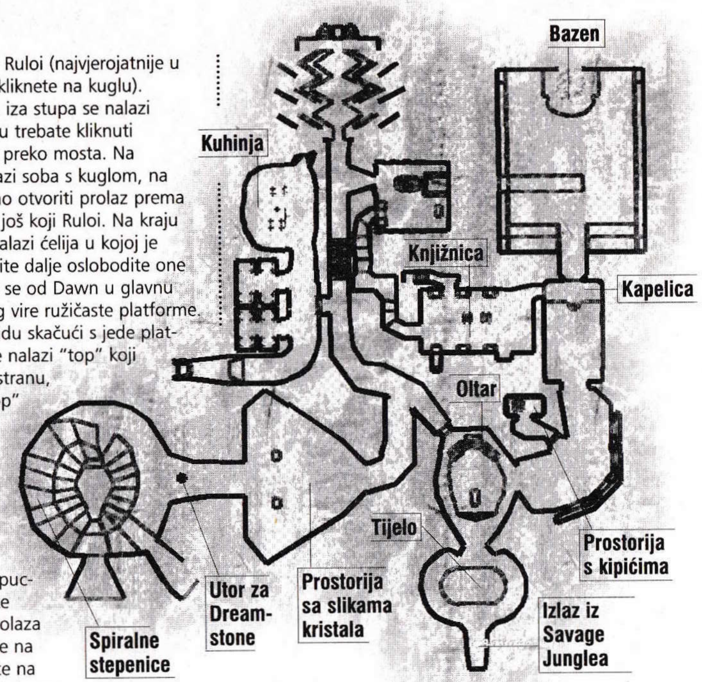
The Citadel

Ovaj dio igre može biti vrlo frustrirajući, pogotovo ako ne spremate često. Živine ovdje se kreću vrlo brzo, koriste jaku magiju, lete, i živciraju me, a trebate ih baš sve pobiti. Uđite unutra, i već u prvoj prostoriji ćete naletiti na jednog. Kliknite na kuglu u središtu i otvoriti će se vrata. U sljedećoj sobi su dva. Klikom na kuglu u drugoj prostoriji, otvoriti će se dvoja vrata. Vrata na desno vode u prostoriju s jajašcima, koja će regenerirati bilo kojega ubijenog Ruloi-a, i zato ih trebate uništiti. Najjednostavniji način za to je da pogodite svjetlo na stropu sobe. To će uzrokovati otjecanjem kiseline, i uništenjem jajašaca, i omogućiti vam da dođete do nekih vrlo kvalitetnih predmeta: Halebard Bastion, Crossbow Myriad, i Coward's Target Shield (Vidi tablicu). U pozadini sobe nalazi se još jedna kugla na koju treba kliknuti (trebati će vam poslije za Ružičaste platforme u glavnoj sobi). Suprotno od sobe s jajašcima nalazi se dugačak hodnik koji vodi do lifta, kojeg aktivirate klikom na kuglu u sredini. Sljedeća soba je vrlo opasna, jer je puna Ruloi-a. Spremajte često, jer je vrlo lako umrijeti u sekundi. Preporučam korištenje Coward's Target Shield (Čini vas nevidljivima dok ne napadnete) – za prikradanje i napad, u kombinaciji s bjesomučnim trčanjem nastojeći uhvatiti i "prizemljiti" ih jednom zauvijek. Ako vas počnu napadati nemojte stajati na jednom mjestu, jer vas u trenu ubiju. Također je dobra ideja da ukoliko ste ranjeni iskoristite nevidljivost za oporavak u nekom mirnom kutku, pazite da ostanete u obličju čovjeka, i naravno, spremajte često. Strpljenje će nakon nekog vremena rezultirati pobjedom. Kada ste ih sve pobili, istražite malo prostoriju. Ima nekoliko kugli na koje se može kliknuti, koje će podignuti stolove, sa svim vrstama alkemijskih reagensa, i nekim korisnim stvarima npr. Lightning i Fireball Crystals. Ako napadnete kristale koji rastu iz poda pretvoriti će se u Rainbow Sulfites.

Prema Sjeveru se nalaze dva hodnika, i moguće je da se u tim hodnicima skriva još pokoji Ruloi. U onom na desnoj strani nalaze se par stupova koji pucaju na vas kad prolazite, a na kraju je zeleni bazen s crnim krugom u sredini. Skočite na krug i naći ćete se pred ćelijom u kojoj su zarobljene neke žene. Ako udarite po ćeliji, otkriti ćete polugu za otvaranje. Ako žene ne žele otići to vam je znak da



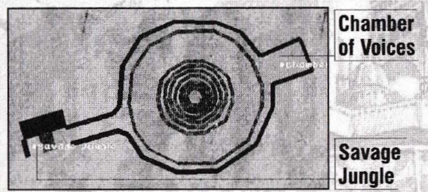
se još negdje skriva neki živi Ruloi (najvjerojatnije u lijevom hodniku, i sobi kad kliknete na kuglu). Istočno od desnog hodnika, iza stupa se nalazi jedna skrivena kugla, na koju trebate kliknuti kako bi kasnije mogli prijeći preko mosta. Na kraju lijevog hodnika se nalazi soba s kuglom, na koju kad kliknete bi se trebao otvoriti prolaz prema Sjeveru, i eventualno izletiti još koji Ruloi. Na kraju hodnika prema Sjeveru se nalazi ćelija u kojoj je Dawn. Prije neko što nastavite dalje oslobodite one žene (ako već niste). Vratite se od Dawn u glavnu sobu, i potražite zid iz kojeg vire ružičaste platforme. Možete se popeti po tom zidu skačući s jede platforme na drugu. Na vrhu se nalazi "top" koji puca svjetlost na suprotnu stranu, i tako stvara most. (Ako "top" ne puca, znači da ga niste upalili klikom na kuglu iza stupa – vidi prošli odlomak). Spremite igru prije pretrčavanja mosta. Budući da je most prisutan vrlo kratko, morat ćete potrčati preko njega odmah nakon pucnja topa. Kad prijeđete, idite ukrug dok ne dođete do prolaza prema središtu kruga (Pazite na stupove koji pucaju). Kliknite na vrata i vidjet ćete cutscene kako se nekoliko letećih živina bori s nekim paukom koji pomalo sliči Belial-u. Po završetku animacije morati ćete se borit s njim. Nije mi se učinio tako težak, pogotovo nakon onih letećih živina. Nakon što ste ga ubili, moći ćete ući u sobu s Dreamstone-om. Prije nego što ga uzmete, krenite prema praznom postolju na desno. Tu možete postaviti oružje kako bi postalo začarano koristeći moć Dreamstone-a.(Jedina oružja koja sam uspio začarati ovdje su bila Thonan's Great Sword – iz muzeja, i Firestorm, koji onda postane Darkstorm). Po završetku uzmite Dreamstone, i idite na lijevo postolje (teleport) koji vas teleportira na ulaz. Vratite se i oslobodite Dawn, koja će vam dati amajliju koja vas uči kako se pretvoriti u beštiju (ne zaboravite uzeti natrag Dreamstone). Da se ne bi morali ponovo penjati na ulazu u glavnu sobu nalazi se stup po kojem se možete popeti, i unutar njega se nalazi teleport. Da bi izašli iz Citadele upotrijebite Dreamstone na rupi u zidu kraj vrata(i opet si ga uzmite natrag). Vratite se kroz planine do Savage Jungle –a. Da bi došli do lavine u planinama, morati ćete skočiti s platforme u rijeku, ali pričekajte da se pojavi onaj plutajući komad leda. Da bi preskočili rijeku u Savage Jungle, kod Lharkona, morati ćete se pretvoriti u guštera, i skočiti preko rijeke u prolaz na lijevoj strani. Kad prijeđete, idite u Huline Temple. Za ulaz koristite Dreamstone.



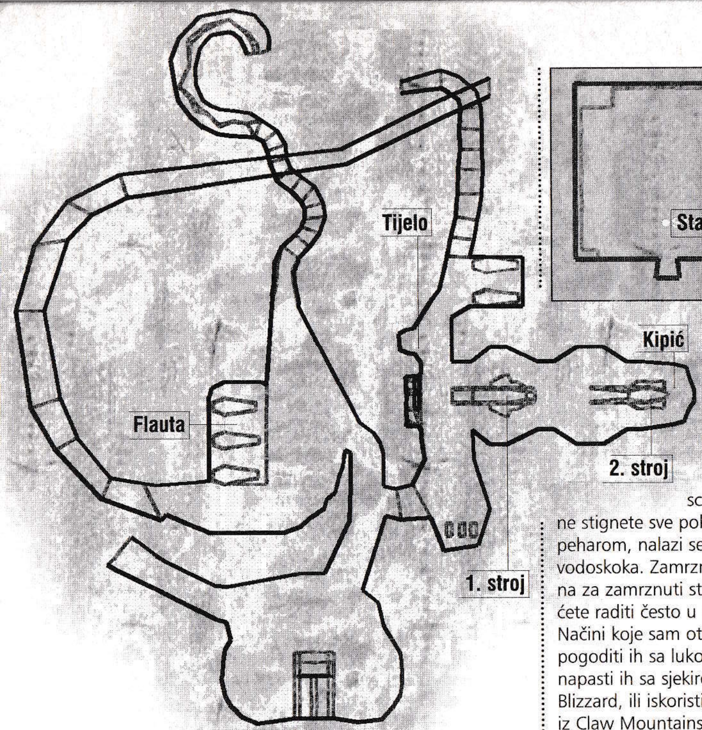
The Huline Temple

Povratak na CD 2

Kad uđete u hram, vidjet ćete otvoreni prostor sa tijelom koje leži na podu. Zaobiđite ga i uđite u sljedeću sobu. Primjetit ćete oltar sa dvije posude na njemu. BUG!!! Ako kliknete na lijevu posudu (lijevu, ako iza oltara vidite tapiseriju na zidu, tj ako ste ispred oltara), u njoj će se pojavoti Aloe. Jednom kad se to dogodi, ne možete napraviti dolje opisane korake i izvisili ste. Umjesto toga vi stavite Aloe u lijevu posudu, i Poison Paint (napravljenu od Venom Sacs i Lamplight Eggs) u desnu posudu. (Ako nemate nešto od toga sa sobom, pogledajte sljedeći odlomak.) stol iza vas bi se trebala podići. Dovucite tijelo koje ste prije vidjeli na taj stol, i kliknite na njega. Vidjet ćete munju, i tijelo će nestati. Zatim, idite na Istočni izlaz. Stići ćete u prostoriju koja sliči kapelici. Na podu pored oltara, naći ćete Aloe i Poison Paint. Prođite u sljedeću sobu, i vidjet ćete bazen sa zelenim kristalom u kamenu, ispred bazena. Uzmite taj kristal. Nakon što ste uzeli kristal, maknite se ispod stropa, i gađajte stupove, dok se strop ne sruši. To je potrebno, jer je pod slab, i kad dođete u podzemni dio, i otkrijete paukove, oni će ovim putem moći izaći. Rušenjem stropa, ih spriječavate u toj nakani. Vratite se do sobe s stolom i oltarom (na ulazu), i idite Zapadnim prolazom (iza tapiserije) i na drugom odvojku skrenite lijevo, i onda krenite Južno. Doći ćete do otvorene prostorije s fontanom. Ako kliknete na gumb pored ulaza, narasti će Aloe usred prostorije. Vratite se malo Sjeverno, i naići ćete na kuhinju. Kad dođete tamo, pauk bi se trebao probiti kroz zid. Pratite pauka kroz tunel. U ovom području sve vrvi paucima, pa napad baš i nije najbolja ideja. Bolje je koristiti Coward's Target Shield (nevidljivost), i često spremati. Ponekad se zna desiti da iako ste nevidljivi pauk dođe do vas. U tom slučaju, najčešće će vas "ponjušiti" ako ga ne napadate, i otići, iako mogućnost napada nije isključena. Inače, pauke je beskorisno ubijati jer se obnavljaju. U prvoj sobi se nalaze tri mrtvačka sanduka na desno. U jednom od njih nalaziti će se flauta. Uzmite je. (To je ista onakva flauta koju ste imali u Hive Caves). Idite dalje hodnikom koji je nasuprot sanduka, i ugledati ćete na lijevoj strani stol sa onim istim tijelom otprije, i na desnoj strani neki veliki stroj. Kliknite na gumb kraj tijela, i ono će se pojaviti u stroju , koji će ga pretvoriti u kašu. Idite iza stroja, i odvucite kutiju sa kašom u drugi stroj (pažljivo poravnajte, da ne zaglavi). Zatim odite iza tog drugog stroja i pokupite kipić (Statuete) s poda. Nastavite dalje hodnikom, stisnite gumb, i pojaviti će se stepenice koje vode u sobu. Spremite igru, jer se ponekad može naći neprijateljski raspoložen pauk na krevetu. Ako vas ne napada, onda ga ne dirajte. Idite na nešto crveno što bi trebalo ličiti an kauč, i pretvorite se u guštera. Iza se nalazi prolaz za guštera koji vodi u knjižnicu. Unutar prolaza se nalazi gumb na kojeg treba kliknuti. U knjižnici, na jednom od ormara se nalazi Ancient Magic Stone. Da bi došli do njega, poslažite stolice. Također u knjižnici ima jedan gumb na koji treba kliknuti. Izađite kroz tajna vrata prema kapelici.
S kipićem idite do prostorije sa stolom i oltarom (na ulazu). Odavdje idite na Istok, i prije ulaska u kapelicu, tajni prolaz na lijevoj strani bi trebao biti otvoren (ako nije onda niste stisnuli gumb opisan u prošlom odlomku). Vidjet ćete puno kipića u zidovima, i jedno mjesto je prazno. Tu ostavite svoj kip, i iza vas će se pojaviti drugi kristal kojeg trebate pokupiti. Vratite se do prostorije na ulazu (s oltarom), i idite Zapadnim prolazom, i ovaj put skrenite u prvi prolaz lijevo. U ovoj sobi su dvije velike posude s izrezbarenim slikama kristala. Tu stavite kristale, i vrata će se



otvoriti. Prođite kroz prolaz, u sljedeću sobu. Stavite Dreamstone u rupu u stupu na ulazu u prostoriju, i pojaviti će se spiralne stepenice. Popnite se njima. U ovoj prostoriji se nalaze tri prolaza do specijalnih područja. Uđite u onaj lijevi, i naći ćete se na vrhu velikog labirinta. Skačite po stupovima, da bi došli na drugu stranu sobe. Ako padnete, i preživite, možete se vratiti na početak pomoću stepenica. Moja je preporuka držati se stupova na Sjeveru, jer su ulančani. Kada prođete ovu sobu, iza nje se nalazi još jedna sa vijugavom stazom, koja vodi prema središtu. Potrčite po stazi (pazite da ne padnete), jer će stupovi početi pucati na vas. Kad dođete do kraja, pokupite idol, i biti ćete automatski teleportirani kod ulaza. Pored idola se nalazi još nekoliko Cure scroll-ova. Uđite sad u središnji prolaz. Kako hodate sobom, primijetit ćete da se pod naginje (to ovisi o težini koja se nalazi na pojedinoj strani). Tu ima dosta živina, i one se uračunavaju u težinu. Vaš je zadatak ovdje stisnuti četiri gumba (po dva na svakoj strani) na početku i kraju sobe. Naravno to je moguće samo ako je pod na toj strani izdignut. Možete pokušati trčati preko sobe nadajući se da će ostati nagnuta, ili ubiti par živina, i vući njihova tijela s jedne strane na drugu. Kad ste stisnuli sva četiri gumba, pod će se izravnati, i otvoriti će se prolaz u drugu sobu. I u njoj pokupite idola (i imate još nekih stvari pored). Sad idite u desni prolaz. U ovoj sobi nalaze se tri duga tanka prolaza koja vode do rubova sobe, samo da bi stvar bila zanimljivija, na svakom od nih gori vatra. Možete pokušati protrčati kroz vatru, ili pogoditi zelenu mrtvačku glavu iznad vatre s prvim stupnjem Mist of Doom spell-a. To će ugasiti vatru na trenutak, ali dovoljno dugo da možete pretrčati na drugu stranu, i stisnete gumb. Tu ćete naći i scroll sa Mist of Doom spell-om. Kad pritisnete sva tri, most će se spustiti na suprotnoj strani sobe. Tamo ćete vidjeti treći idol. Prije nego što pokupite idol, kliknite na tapiseriju, iza idola. Tu ćete naći neki alkemijski recept, i ako kliknete na zid iza rupe u tapiseriji, zid će se odmaknuti, i moći ćete pokupiti Noble Valkyrie Crossbow. Tek sad pokupite idol. Sad kad imate sva tri idola, prođite iza triju vrata, i nastavite hodnikom. Doći ćete do područja gdje je pod crn. To je ukoliko se sjećate prva od tri zamke kakve su bile u Hive Caves. Na desnom zidu se nalazi utor za flautu. Stavite ju unutra, i prijeđite preko novonastalog poda. Sljedeća zamka su rotirajući noževi. Ponovno, kao i prošli put možete iz zaobići, ako otvorite tajna vrata na desnoj strani prije početka noževa. Treća je zamka kotrljajuća kugla. Opet treba izigravati Indianu Jonesa, i potrčati hodnikom dok ne vidite dva gumba na zidu. Prođite ih, i tek kad ste ih prošli se okrenite, i pritisnite ih. To će uzrokovati urušavanje poda, i kugla će propasti unutra, i prolaz za dalje će se otvoriti. Ne gubite vrijeme, već se požurite da prođete, jer je otvoren vrlo kratko. (Ukoliko ipak ne stignete, može se proći uz

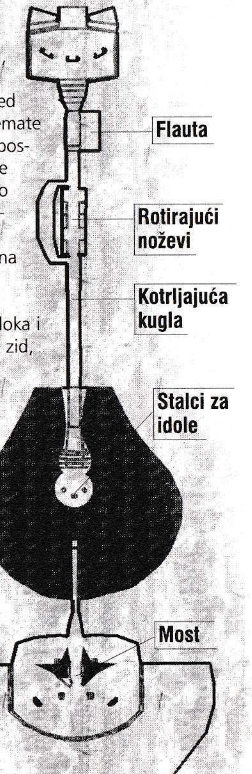


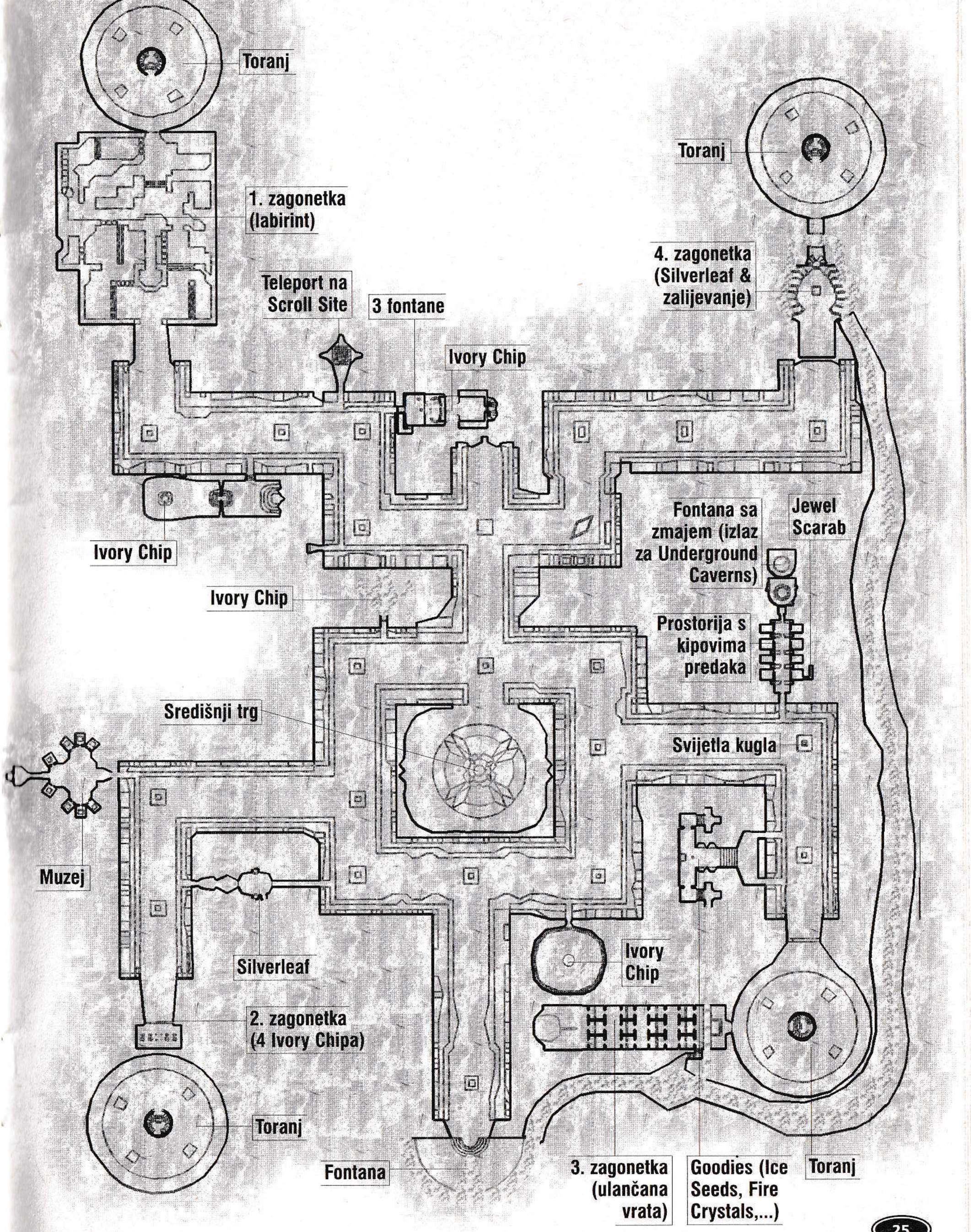
rub provalije s bilo koje strane). U ovoj sobi tri držača će se spustiti sa stropa. Stavite idole u njih, i stvoriti će se stepenice koje vode u sljedeću prostoriju. Tu se nalazi mali drveni most koji će se na trenutak spustiti dok stanete na njega, ali ne puno. Ubrzo nakon vašeg ulaska u sobu će se početi pojavljivati one skačuće živine. Ubijte ih nekoliko (minimalno dvije, ponekad i tri), i odvucite njihova tijela na most. Kad su bar dva tijela na mostu, možete stati na njega i spustiti se do kraja. Tu će vas dočekati još jedan klon Belial-a. Ubijte ga, i uđite u Hall of Voices koja se nalazi prema Istoku. Stavite Dreamstone na postolje, i City of the Ancients će se podići iz mora.

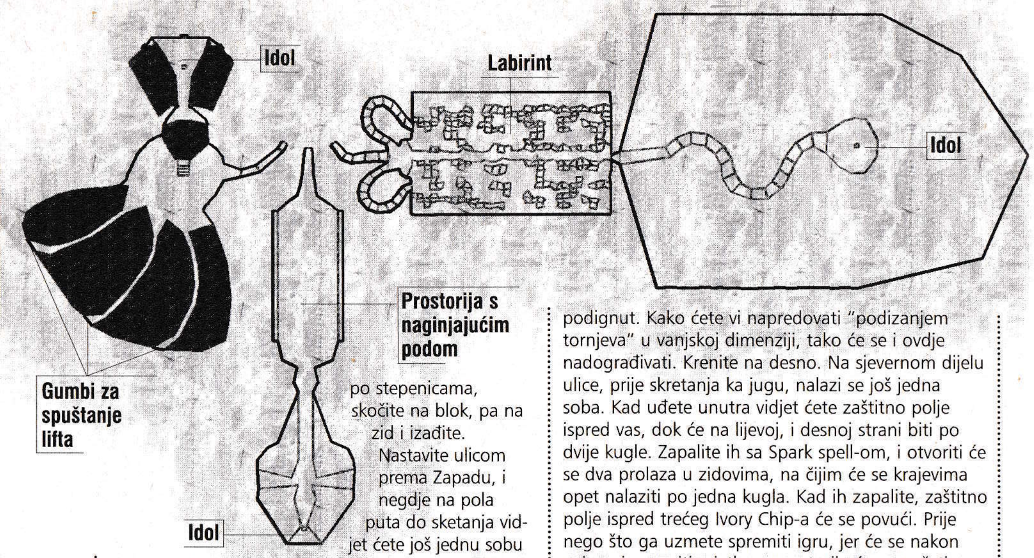
City of the Ancients

Povratak na CD 4

Nakon vrlo lijepe animacije, naći ćete se na balkonu Drevnog Grada. Idite liftom do glavne razine. Nekoliko riječi o izgledu ovog mjesta: Centralno područje (kružnog izgleda) nalazi je Južno. Četiri kule se nalaze se Sjeveroistočno, Sjeverozapadno, Jugoistočno i Jugozapadno. Ravno južno je fontana, a ravno sjeverno je gdje se trenutačno nalazite. Trebate riješiti četiri zagonetke. Da bi ih riješili trebat će vam četiri Ivory Chip-a. Stoga, treba ih prvo naći. Idite desno na prvom križanju (kraj piramide). Kad cesta skreće prema sjeveru, rupa u zidu ispred vas će vas dovesti na balkon. Nisam uspio shvatiti koja mu je svrha, no očito nije ni važan. Pratite cestu prema sjeveru, i kad opet skrene, ima još jedan prolaz ravno. Doći ćete u prostoriju u čijoj se sredini nalazi postolje s peharom. Ako u pehar stavite Mandrake Root, biti ćete nakratko teleportirani na veliko područje puno scroll-ova. Ubrzo ćete biti vraćeni, pa ne stignete sve pokupiti. Istočno, nedaleko od sobe s peharom, nalazi se još jedna soba u kojoj su tri vodoskoka. Zamrznite ih, i razbijte. Postoji puno načina za zamrznuti stvari, i to ćete raditi često u gradu. Načini koje sam otkrio su: pogoditi ih sa lukom Shard, napasti ih sa sjekirom Blizzard, ili iskoristiti Ice Seed iz Claw Mountains. Ako nemate ništa od gore navedenog, postoji način da se dođe do Ice Seeds-a, ali o tome ću malo kasnije. Nakon što ste zamrznuli, i razbili led, pomaknite blok kraj ulaza na ploču u sredini sobe. To će otvoriti tajni prolaz u zidu. Ponovite postupak glede bloka i ploče. Da bi prešli spušteni zid, skočite prvo na blok, pa onda na zid. Sa druge strane vidjet ćete još jedan blok, i stepenice. Dogurajte blok do zida kojeg ste maloprije preskočili (trebat će vam kasnije). Popnite se stepenicama, i doći ćete u sobu u kojoj kip drži jedan Ivory Chip. Uzmite ga i bježite dolje prema izlazu, jer će se strop početi spuštati. Nakon što se spustite

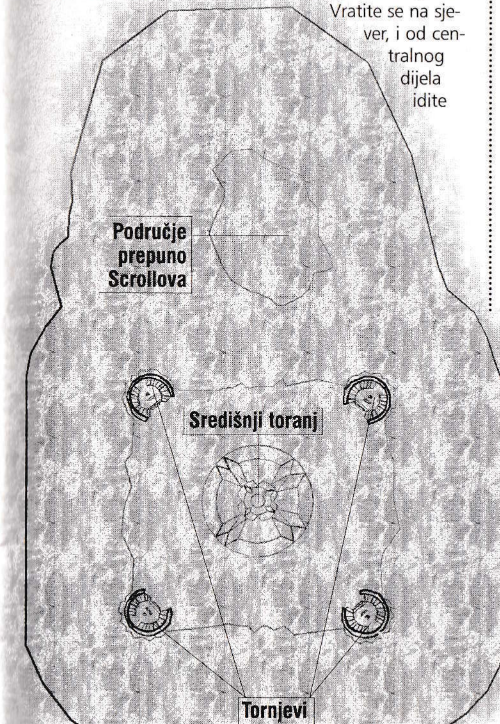


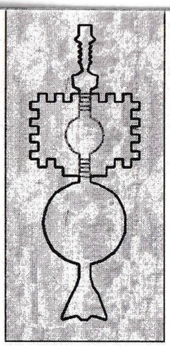




po stepenicama, skočite na blok, pa na zid i izađite. Nastavite ulicom prema Zapadu, i negdje na pola puta do sketanja vidjet ćete još jednu sobu na južnoj strani uz cestu. Otvorite vrata i uđite. U susjednoj prostoriji ćete vidjeti kip koji drži Ivory Chip na drugoj strani duboke provalije. Hmmm, gdje sam to prije vidio? Ah, da u filmu Indiana Jones & the last Crusade – treći izazov. Riješenje je potpuno isto. Treba skupiti vjeru, spremiti igru (za svaki slučaj) i zakoračiti naprijed. Kako hodate naprijed most će se pojavljivati (nemojte hodati u obličju guštera, jer između blokova koji tvore most možete propasti). Sad možete pokupiti drugi Ivory Chip. Pratite dalje cestu prema sjeveru i zapadu, dok ne dođete do velikog labirinta, u kojem se zidovi dižu i spuštaju. Tu se nalaze tri važne stvari: vrteći kameni disk lijevo od ulaza, svjetleća žuta kugla, i svjetleća bijela kugla. Napadnite vrteći kamen s oružjem kako bi ga razbili. Upotijebite Mist of Doom spell na žuto-crvenu kuglu, kako bi nestala. I, na kraju, da bi se riješili bijele kugle morate na nju upotrijebiti Spark spell 3.stupnja (ulančana munja), i niti jedna druga ne pali. Trebali bi vidjeti veliku vatrenu kuglu kako izlazi iz prethodno skrivene piramide, putuje kroz sobu, i pogodi centar kule,i otvori vrata. Na ulazu se nalazi Storm Crystal. Idite po stepenicama, i doći ćete do jednog bloka, i teleportera u obliku ogledala. Progurajte prvo blok kroz teleporter, pa zatim i sami prođite. Odvucite blok u rupu na podu. Idite oko teleportera, i izaći ćete na veliku čistinu. Nedaleko od središta (kružni dio) nalazi se svjetleći oktahedron (izgleda kao dvije piramide spojene u bazi). Kliknite na njega i dio tornja u sredini će se podići. Ove radnje (od bloka do oktahedrona) ću ubuduće zvati "podizanje tornja", i to ćete trebati raditi nakon što uspješno završite svaku od četiri ugaone zagonetke. Prođite ponovno kroz teleporter odakle ste i došli. Vratite se do raskršća (piramida), i idite južno. U središnjem (kružnom) dijelu nalazi se jedan dio podignut. Kako ćete vi napredovati "podizanjem tornjeva" u vanjskoj dimenziji, tako će se i ovdje nadograđivati. Krenite na desno. Na sjevernom dijelu ulice, prije skretanja ka jugu, nalazi se još jedna soba. Kad uđete unutra vidjet ćete zaštitno polje ispred vas, dok će na lijevoj, i desnoj strani biti po dvije kugle. Zapalite ih sa Spark spell-om, i otvoriti će se dva prolaza u zidovima, na čijim će se krajevima opet nalaziti po jedna kugla. Kad ih zapalite, zaštitno polje ispred trećeg Ivory Chip-a će se povući. Prije nego što ga uzmete spremiti igru, jer će se nakon uzimanja ugasiti svjetlo, a prostorija će se početi ispunjavati vodom. Čim uzmete Chip, okrenite se i idite ravno na Jug. Kad dođete do zida kliknite na njega, i otvorit će se, omogućivši vam da izađete na ulicu.

Idite oko centralnog dijela(trga) suprotno smjeru kazaljke na satu, dok ne dođete do istočnog dijela južnog izlaza (s trga). Tu se, u zidu prema južno nalazi još jedna prostorija. U njoj se nalaze fontana u kojoj se nalazi još jedan Ivory Chip. Zamrznite fontanu, razbijte je, i uzmite četvrti Ivory Chip. Vratite se natrag na ulicu, i idite oko trga, prema zapadnom izlazu. Idite ravno ulicom, i u sjevernom kutu kod skretanja se nalazi još jedna prostorija koja liči na muzej. Kliknite na zid da bi ušli. U sobi se nalazi osam manjih soba, u kojima se nalaze izlošci alkemijskih sastojaka, kakvi su se mogli naći i u Citadeli, ili drugdje u igri. Da bi mogli otvoriti vrata od tih soba, morate imati ključ iz Draracle-ovog muzeja, ali i ako ga nemate doći ćete do njega malo kasnije. Morate razbiti staklo, da bi mogli doći do izloška, ali kad ga pokupite, strop će se spustiti, stoga se morate brzo maknuti odatle. Ako nastavite prema jugu vidjet ćete sobu na istočnoj strani ulice. Trebate kliknuti na zid da bi ušli. To vas vodi u veliku prostoriju na čijim se stranama nalazi Silverleaf, a u sredini provalija. "Skok vjere" vam ovdje ne bih preporučio, jer sam ga pokušao i završio kao mrlja na podu. Tek kasnije, otvaranjem tajnih vrata moći ćete doći do Silverleaf-a. Vratite se do središnjeg "trga", i idite prema Istočnom izlazu. Idite cestom prema istoku, i naići ćete na postolje, koje umjesto kipa, na sebi ima nekoliko svjetlih stupova. Ako pogledate s druge strane, primijetit ćete držač za Ivory Chip. Stavite chip u držač, i svjetla kugla će izletjeti prema centralnom dijelu. (Čuo sam da odmah nakon što kugla izleti možete ponovno izeti Chip, no to nisam pokušao.) Ove svjetle kugle idu na dva mjesta: Jedna ide u muzej, i razbit će staklo u sredini, a druga ide u prostoriju sa Silverleaf-om, i digne pod na trenutak. To vam omogućava da ga pokupite ukoliko ga nemate. Trebat će vam bar 1 komad. Budući da pod ostaje samo nakratko, trčite prvo u sobu sa Silverleaf-om, i uđite kroz bliži ulaz. Zvuk će se oglasiti prije nego što se pod vrati na dno, i ako zapnete u sobi, unutra se nalazi ulaz u podzemne pećine (Underground Caverns). U muzeju, ako povučete pero, i tintu na stolu, otvorit će se tajni prolaz do Speaking Stone-a. Vrata se mogu otvoriti s još jednim Ivory Chip-om, i iza vrata se nalazi ključ od muzeja (Sad pokupite oba Ivory Chipa – ovoga na vratima, i onog kod svjetleće kugle). Na južnom kraju ulice nalazi se soba sa četiri držača za Ivory Chip-ove. Kad sva četiri stavite u stalke, iz piramide u sredini će izletjeti vatrena kugla, otvarajući vrata drugog tornja. "Podignite" i taj toranj, i nakon toga vratite se do centralnog dijela, i idite na južni izlaz. Na kraju ulice nalaze se stepenice, iza kojih slijedi fontana, povrh koje se nalazi kugla s vodom. Smrznite kuglu, i razbijte je, i voda će početi teći kroz fontanu, puneći kanal iza stepenica. Bez toga, neke su zagonetke nerješive. Vratite se na sjever, i od centralnog dijela idite



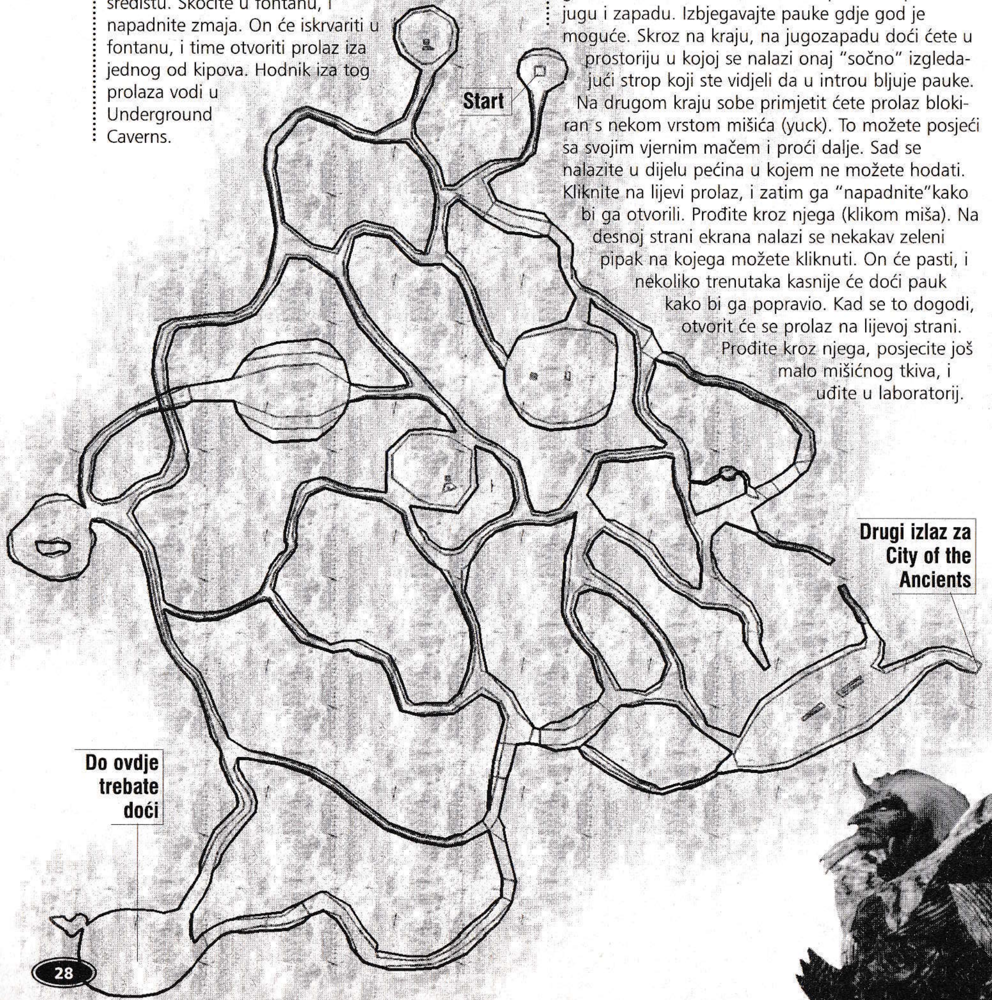


istočnom ulicom. Na dijelu gdje ta ulica ide prema jugu, u zapadnom zidu nalaze se dva prolaza. Oni vode do iste prostorije, u kojoj ćete vidjeti na šest postolja (2 se nalaze iza ugla), koja će se otvoriti kad uđete, tri para korisnih stvari. Prvi par je Fire Crystal i Ice Seed, drugi su Ancient Magic Stone i Ring of Regeneration, i treći par je Lightning Crystal i Stone Cube. Ako stavite jedan predmet iz para (ne mora biti baš taj predmet koji ste tu pokupili. Bitno da je iste vrste)na malo postolje u sredini, on će se pretvoriti u onaj drugi. (npr. ako vam fali Ice Seed, a imate puno Fire Crystal-a, samo stavljajte jedan po jedan i oni će se pretvoriti u Ice Seed-se.) Nastavite južno i ući ćete u toranj. U zapadnom zidu se nalaze vrata, koja vode u sobu s piramidom. U ovoj sobi preskočite kanal i idite po stepenicama na jugu, i pokupite nekoliko Black Lichins-a. Vratite se u prostoriju s piramidom. Pred vama se nalaze troja vrata, od kojih se samo kroz jedna može proći na drugu stranu (može se vidjeti na mapi koja su prohodna). Takvih "skupova" vrata ima ukupno četiri. Nisam siguran je'l raspored uvijek isti, ali kad sam ja igrao bio je: južna, sjeverna, južna, srednja. Nakon što ih prijeđete doći ćete u veliku prostoriju sa kipom Belial-a iza naftne fontane. Zapalite fontanu sa Spark spell-om, i doći će do goleme eksplozije. Pokupite luk (Dark Bow) koji je ostao u nafti, i napustite područje. Eksplozija će razbiti piramidu, koja će otvoriti vrata tornja. "Podignite toranj". Napomena: Ako niste uključili fontanu na jugu biti ćete reš pečeni. Vratite se prema sjeveru i četvrtom tornju (nasuprot prvog tornja – na mapi se jasno vidi). Sve što trebate napraviti ovdje je: kliknuti na octahedron da uključi navodnjavanje kod piramide, staviti Silverleaf i vodu kod piramide, i kliknuti na pješčani sat koji se nalazi na postolju kraj stepenica. To će ubrzati protok vremena, i uzrokovati brži rast Silverleaf-a, koji će narasti i probiti piramidu. Također možete (ako hoćete "posaditi lichen, ili aloe, u prostore sa zemljom na strani, i svaki put kad kliknete na sat, narasti će nova biljka za žetvu. "Podignite toranj". Sad kad je cijeli toranj podignut, vratite se do centralnog dijela grada, i uđite u toranj u središtu. Blješteći ulaz je zapravo teleporter koji vas vodi u "pravu" zgradu. Unutar zgrade, iza vrata se nalazi još jedan klon Belial-a. Kad ga ubijete, prođite kroz vrata koja su se otvorila, i doći ćete do još jednog zaštitnog polja. To je ovaj put Mantle of the Ancients. Prođite kroz njega, i magija će vam se pojačati na drugi stupanj, i daje vam peti stupanj svih spell-ova, uključujući i peti stupanj Curse Control spell-a, koji vam omogućava da istjerate drevno prokletstvo iz

sebe, ali vam to još ne bi preporučio, jer će vam trebati. Vratite se u grad, i idite prema jugoistočnom tornju. Prije nego što ulica skrene prema jugu, na sjevernom zidu vidjet ćete sobu. U ovoj sobi sve vrvi od svjetlih kugli koje kipovi "pucaju", i pametno ih je izbjegavati. U svim sobama, nalaze se kugle koje treba upaliti. U prvoj sobi na desno, nalazi se prolaz koji vodi do sobe u kojoj na postolju stoji Jewel Scarab (do njega se može doći kroz prolaz samo ako su sve kugle u sobama upaljene). Kad ga uzmete, pogodit će vas velika vatrena kugla, no preživjet ćete sa relativno malim oštećenjima. Kad ste upalili sve kugle, uđite kroz vrata na kraju hodnika, maknite zastor, i otkrit ćete prostoriju s suhom fontanom. U slijedećoj sobi nalazi se fontana s zmajevom glavom u središtu. Skočite u fontanu, i napadnite zmaja. On će iskrvariti u fontanu, i time otvoriti prolaz iza jednog od kipova. Hodnik iza tog prolaza vodi u Underground Caverns.

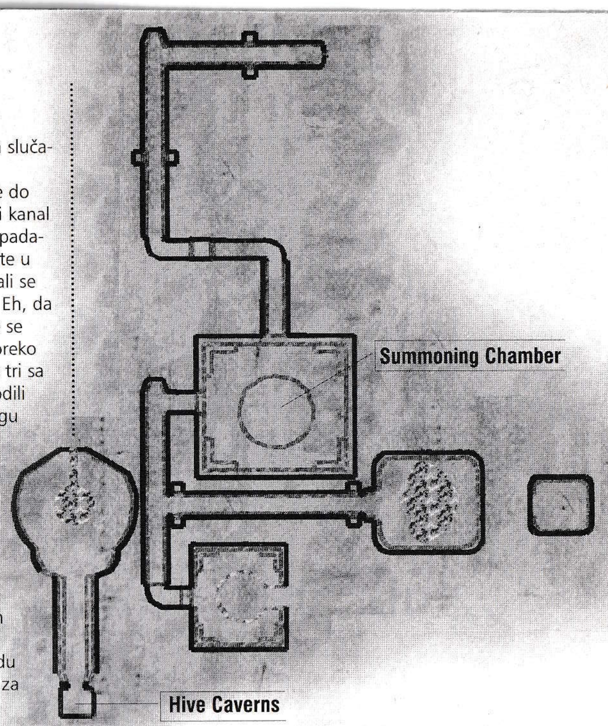
Underground Caverns

Vrlo važna napomena: Ovo je područje puno zelenih paukova. Vrlo su brojni, i vrlo živčani, ali su uglavnom bezopasni. Ako ih pobijete, smeđi pauk će se pojaviti negdje u pećini. Smeđi paukovi su vrlo opasni. Najbolja ideja je ništa ne ubijati, već samo brzo trčati. Ako se trebate vratiti u City of the Ancients, možete koristiti teleporter kojim ste i došli, samo što prije uporabe morate upotrijebiti Spark spell na četiri kristala koji ga okružuju. Time će se spustiti teleporter, i moći ćete se vratiti natrag u grad. Trčite hodnicima krećući se pretežno prema jugu i zapadu. Izbjegavajte pauke gdje god je moguće. Skroz na kraju, na jugozapadu doći ćete u prostoriju u kojoj se nalazi onaj "sočno" izgledajući strop koji ste vidjeli da u introu bljuje pauke. Na drugom kraju sobe primjetit ćete prolaz blokiran s nekom vrstom mišića (yuck). To možete posjeći sa svojim vjernim mačem i proći dalje. Sad se nalazite u dijelu pećina u kojem ne možete hodati. Kliknite na lijevi prolaz, i zatim ga "napadnite"kako bi ga otvorili. Prođite kroz njega (klikom miša). Na desnoj strani ekrana nalazi se nekakav zeleni pipak na kojega možete kliknuti. On će pasti, i nekoliko trenutaka kasnije će doći pauk kako bi ga popravio. Kad se to dogodi, otvorit će se prolaz na lijevoj strani. Prođite kroz njega, posjecite još malo mišićnog tkiva, i uđite u laboratorij.



Belial's Laboratory

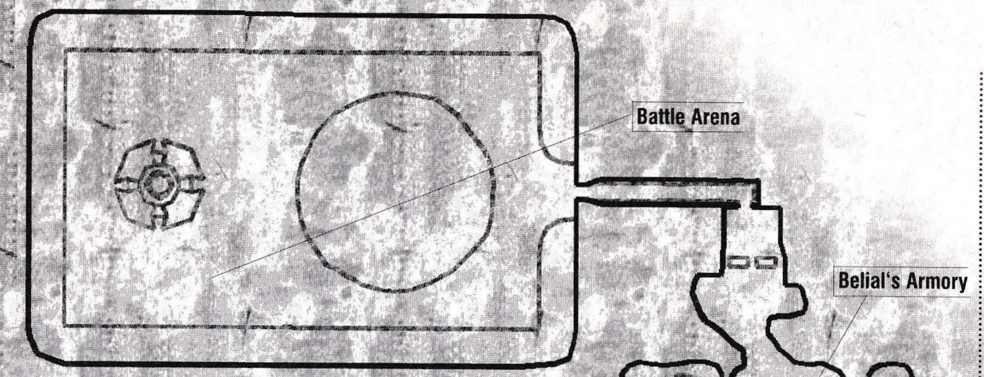
Bacatta će vam dati Horn of Belial. Nemojte ga slučajno izgubiti, jer je on jedino oružje koje može naštetiti Belialu. Hodajte niz hodnik, i doći ćete do prostorije koja "krvari" u sredini. Skočite u mali kanal koji vodi od središnjeg bazena, sagnite se, i napadajte rešetke kako bi ih slomili. Potom se pretvorite u guštera, protrčite kroz prolaz, skrenite desno, ali se zaustavite prije uđete u zelenu rotirajuću cijev. Eh, da usput, zelena sluz crpi iz vas magiju. Pretvorite se ponovo u čovjeka. Trebali bi vidjeti tri poluge preko "zelene rijeke" na lijevoj strani. Pogodite ih sve tri sa strijelama, i brana će se zatvoriti. Kad ste pogodili sve tri, zatrčite se preko rijeke, i skočite na drugu stranu. Jednom kad prijeđete na drugu stranu ponovo povucite sve tri poluge, da bi snizili razinu sluzi. Tim će se ujedno i povući sluz iz slijedeće sobe. Spustite se stepenicama, i iza ugla nalaze se vrata. Iza njih se nalaze hodnici pokriveni zelenom sluzi. Uđite u hodnike i idite prema sjeveru (ne bi škodilo da to i pretrčite, jer ima nekakva beštija u sluzi). Znati ćete da ste na dobrom putu kad dođete do prostorije koja nema dno. Prije ulaza u prostoriju nalazi se na desnom zidu poluga, koja će kad je povučete, spustiti most za prolaz dalje. Spremite igru (autosave – F8), i trčite dalje hodnikom prema sjeveru, i kad dođete do kraja hodnika, samo nastavite dalje, jer je pad blagi, ali ne bi škodilo da nakon njega iskoristite 5 stupanj heal – a, zato jer svaki put pred sam kraj hodnika (kod ulaza u sobu) mi se dešavalo da me beštija napala i da sam umro. Kad se konačno izvučete iz sluzi, prođite kroz vrata sobe, i idite na druga vrata desno. Doći ćete u tzv. "Summoning Chamber". U kutevima sobe nalaze se četiri prozirne mrtvačke glave, koje treba pogoditi s 1. stupnjem Mist of Doom spell-a. Potom će se one premjestiti u središte sobe, i kad i četvrta mrtvačka glava dođe u središte, pojaviti će se manji demon. Ubijte ga. Njegovo tijelo ima Ancient Magic Stone na sebi. Dovucite njegovo tijelo u hodnik, do vrata koje ste prethodno prošli ne gledajući. Odvucite tijelo kroz hodnik, iza krvavih fontana, na srebrnu ploču ispod mrtvačke glave, što će otvoriti prolaz u lift. Uđite u lift, i po izlasku sresti ćete Dawn, koja će vam reći da idete u Birthing Chamber, i ubijete Belial-a, no nemojte još ići. Ako joj se približite i nastavite kliktati na nju (negdje nakon 2 ili 3 klika) otići će, ali će vam ostaviti Ruby of Truth, koji će vam koristiti protiv Belial-ovih prikaza. Dovoljno je da s njim kliknete na iluziju, i ona će nestati.

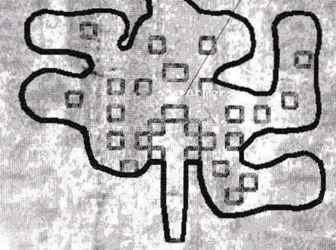


Birthing Chamber

Čim uđete vidjet ćete neku neartikuliranu masu. To je oblik koji će izroditi Belial-a. Prenesite svoju moć Belial-u (5. stupanj Curse Control spell-a). On će vam se zahvaliti, zatim će se uzrujati, i napustiti vas, te pozabaviti da se borite protiv nekolicine demona. Ubijte ih, i poberite njihove Ancient Magic Stones, i slijedite Belial-a. Da prođete vrata "napadnite" ih nekoliko puta sa svojim oružjem. Pazite: Vrijeme na ovom nivou ima važnu ulogu, i zato ne razgledavajte previše! U slijedećoj sobi, ponovo ćete ga vidjeti, i vidjet ćete rijeku jantara kako teče s plavim iskricama na rijeci. Da bi je prešli trebate sa strijelama pogoditi plave generatore na stropu, kako bi se napravila rupa u zaštitnom polju, i prođite kroz nju. Naravno, to bi bilo prejednostavno bez nekoliko demončića da vam prave društvo. U slijedećoj sobi nalazi se nekoliko stupova koji idu gore-dolje. Belial vam je ovaj put prizvao prikazu Scotie (vaše vrle majke), koju možete "umiriti" tako da s Ruby od Truth kliknete na nju, a ako ga nemate morat ćete se





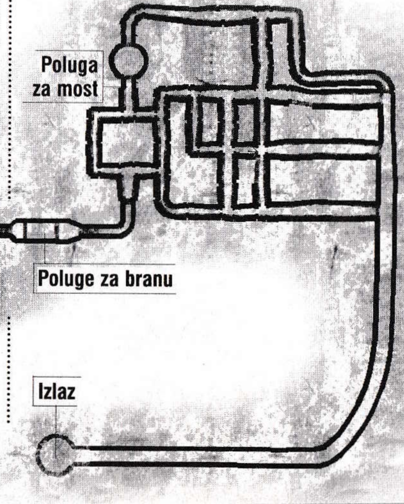


boriti protiv nje. Preskočite preko srednjeg stupa, na suprotnu stranu (ako se bojite da ćete pasti, pametno je spremiti igru). Sljedeća soba sadržava labirint zamki. Ovdje se nalaze tri vrste zamki: kameni blokovi koji se dižu i spuštaju, plamena koplja koja se također dižu i spuštaju, i ledeni stupovi koji "isijavaju" sige kad ih dotaknete. Da bi prošli ovo područje trebate učiniti sljedeće: Uništiti kameni blok, bijelu, i crvenu kuglu (kao kod tornja u gradu, samo što se ovi polako obnavljaju). Kameni blok se nalazi nedaleko od ulaza na lijevo, tj čim izađete iz hodnika, okrenite se lijevo i malo podignite pogled, zaletite se na njega, i uništite ga oružjem. Primjetit ćete da su svi kameni blokovi stali. Zatim okrenite se na suprotnu stranu, i idite ravno, i vidjet ćete bijelu kuglu, na kojoj upotrijebite 2. ili 3. stupanj Spark spell-a. To će maknuti sve komade leda. Potom idite na sjever do crvene kugle. Prvi stupanj Mist of Doom-a će obično poslužiti u ovom slučaju. Ova soba je Belial-ova oružarnica. U sva četiri kuta sobe trebali bi se nalaziti vrlo zanimljivi predmeti:





Draconscale Armor,
Draconscale Bracers,
Draconscale Gauntlets,
i Ring of Drake Fire.

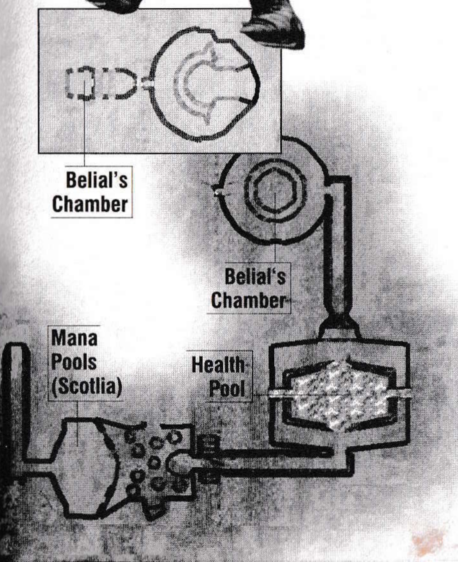


Što vam je više vremena trebalo od buđenja Belial-a do ovog mjesta, to vam je manje stvari ostalo jer je neke on sebi stigao uzeti. Ostatak si uzmite. Ponovno će Belial prizvati drugu prikazu za borbu s vama. Ovaj put će to biti Draracle. Ponovno će se Ruby of Truth pokazati vrijednim truda. Kad završite s njim, spremite igru, provalite prva vrata, idite hodnikom, promijenite svoje oružje u Horn of Belial, i provalite druga, i naći ćete se na mjestu konačnog obračuna. Najbolji način za pobijediti Belial-a je po meni jurišati na njega prije nego se živina snađe, i ošteti vas pošteno. Pazite: Niti jedna smrtnička magija niti oružje ne mogu mu naškoditi. Drevna magija (5. stupanj spellova) i Horn of Belial su jedina oružja s kojima ga možete tući.

Sačuvajte si magiju za Healing spells (trebat će vam). Što vam duže treba to on postaje teži za pobijediti. Bilo što bilo, kad ga ubijete, igra završava, i vi bivate nagrađeni.

The End





Zli Luther rješenje/ dodatak

Najčešće, kad se glavno lice počne ponašati kao junak, igra ga počne »gušiti« ili postane preteška, ali u Guardians of Destiny to nije slučaj. Postanete li zlobni, neke će se zagonetke promijeniti a gotovo svi razgovori i cutscene će odražavati vašu novu prirodu. Ovaj prohod pretpostavlja da igrate kao pozitivac. Mada je dosta lokacija i zagonetki isto za pozitivca i negativca, uvijek ima sitnih varijacija na temu. U Savage Jungle: Umjesto da budete prijatelji s Divljima, možete ih jednostavno poklati. To je, čini se, ključna radnja koja odlučuje hoćete li postati pozitivac ili negativac. Čuvar na ulazu u selo Divljih je još uvijek ondje. Kad ga ubijete, naći ćete dva runestonesa u njegovom tijelu. Ako uzmete jedan i stavite ga kipu u usta, otvorit će se ulazna vrata u selo. Kad dođete do Shamana, nazvat će vas budalom i zajedno s prijateljima napasti u areni. Bit će to vrlo teška borba. Kad ih pobijete, u Shamanovom ćete tijelu naći zeleni kristal, recept za rađenje Lharkon Vapours, i Dracoid Sigil (ključ za groblje). Odete li potom do zgrada, južno i zapadno, naići ćete na sobu s podignutim gornjim katom. Upalite li pet baklji, dignut će se stube sve do dodatne sobe. Možete otključati vrata zelenim kristalom. U sobi je Curse Control spell (gušter), Shamanov napitak, i Dagger of the Empty Hand. Još uvijek morate "odraditi" Dracoid Cemetary da biste dobili Silverleaf. Blizu južnog hrama je još jedna kuća Divljih, no ona je zaključana i napuštena. Prođete li do stražnje strane kuće i "navalite" na mali otvor, pretvorit ćete se u guštera (koristeći Lizard spell) i ući unutra. Unutra su tri Ancient Magic Stones, Guardian Orbs, i još jedna Curse Control spell (čovjek). U Huline Temple: Kako već imate jedan zeleni kristal, nećete se mnogo gnjaviti na ovom nivou (oko tijela, pauka, i tajnih prolaza), pokupite još jedan zeleni kristal (u otvorenoj sobi iza kapelice) i flautu (u kuhinji) i idite ravno u sobu s postoljima za kristale. U City of the Ancients: Odmah nakon borbe s klonom Beliala, kog ste našli u centralnom tornju, pojavit će se Bacatta pokušavajući vas spriječiti da dođete do Mantle of th Ancients. S njegovog leša možete uzeti Serpent Staff. U Belial's laboratoriju: Budući je Bacatta mrtav, nećete vidjeti cutscenu gdje on ubija klona, nego ćete se morati sami pozabaviti s njim. Ne zaboravite s njegova tijela uzeti Horn of Belial. Poslije će se pojaviti i Dawn pokušavajući vas zavesti, razoružati i ubiti. Morate je ubiti. U Birthing Chamberu: Umjesto borbe sa Scotiom, čeka vas borba s tri Impa, a umjesto Draraclea sa Scotiom. Ako ubijete Beliala, Draracle će pokušati ubiti vas. On je znatno lakši protivnik od Beliala, možete stati kraj njega i nabijati po njem dok ne umre. Završna cutscena prikazuje kako postajete zli Bog Landsa. Neke druge cutscene su mogće ako on vas ubije, ili ako se ne pojavite na bitku. Samo pričekajte u oružarnici minutu – dvije.

U Lands of Lore 2 igrač može pokupiti mnoga oružja, oklope i čarobne predmete. Isto tako, na raspolaganju vam je bogat izbor čarolija. Donosimo vam tabelu sa popisom svih predmeta i alkemijskih kombinacija potrebnih za spravljanje čarolija, što bi vam umnogome trebalo pomoći u prolaženju igre. Ovo možete pročitati samo u našem časopisu.

ORUŽJA

ORUŽJE	SNAGA	MAGIČNE MOĆI
Dagger of Light	1	
Stalagmite	3	
Broken Mace	5	
Plasma Staff	6	
Short Sword	7	
Fine Long Sword	8	
Axe of the Long Arm	8	
Thonan's Great Sword	31	
Dagger of the Empty Hand	36	
Serpent Staff	36	Otruje žrtvu
Long Sword Prism	37	Zaslijepi žrtvu
Warblade	47	
Gauntlets of Striking	50	+10 Zaštita
Dracoid Dagger	64	Isiše život iz žrtve
Halberd Bastion	78	+45 Zaštita, +90 Borba
Great Axe Blizzard	93	Oštećuje hladnoćom
Great Sword Firestorm	93	+5 Zaštita, vatrena oluja
Rever of the Great Orc	93	-50 Zaštita; Traži Bracers of Might za uporabu
War Axe Traitor	110	Traži Bracers of Valor za sigurnu uporabu
Great Sword Darkstorm	158	+20 Zaštita, Isiše život iz žrtve
Ench. Thonan's Sword	158	+20 Zaštita, oluja
Belial's Horn	174	Jedino oružje koje oštećuje Beliala

ORUŽJA S DOMETOM

ORUŽJE	SNAGA	MAGIČNE MOĆI
Stroke Dagger		Munje
Rock	1	
Throwing Dagger	3	
Light Crossbow	12	
Longbow Defender	18	Dvostruki hitac
Axe of the Long Arm	25	Vraća se u ruku
Crossbow Snare	32	Mreža
Dagger of the Empty Hand	36	Vraća se u ruku
Dagger of Light	50	Ispaljuje kristale
Plasma Staff	67	Trostruki hitac
Long Bow Shift	78	Iskra (Spark)
Crossbow Valkyrie	93	Vatrena kugla
Great Bow Shard	110	Ispaljuje ledene kristale
Noble Valkyrie Crossbow	125	Vatrena kugla, trostruki hitac
Crossbow Myriad	137	Lančana munja, trostruki hitac
Dark Bow	174	Isiše život

SPECIAL ITEMS

NEKI OD OVIH PREDMETA IMAJU OSOBINE KOJE JE DOSTA TEŠKO OTKRITI.

PREDMET	OSOBINE
Aloe	Liječi
Ancient Magic Stone	Omogućava pristup 5. nivou magije
Brook Flounder	Napravi prozor koji vam omogućava da vidite iza sebe
Cave Aloe	Liječi
Champion Stone	Pojačava snagu za 20
Dragon's Blood	Kad je uporabite, eksplodirat će nakon 5 sekunda
Fire Crystall	Omogućava Fireball
Force Pod	Omogućava pristup 5. nivou magije
Guardian Orb	Napravi mač koji udari vašeg protivnika
Ice Seed	Napravi Stalagmit ispred vas
Iron Rod	???
Jeweled Scarab	???
Lamplight Eggs	Vidite u mraku
Lharkon Vapours	Uspava Lharkona
Lightning Crystal	Baca Spark
Manafoil	Vraća vašu magičnu energiju
Mind Cluster	Otkrije cijelu kartu
Net of Exile	Potjera kad je rabite na nekoj živini
Pod of Changeling	Promijeni vas u beštiju s maksimalnom snagom
Poison Paint	Otruje vaše oružje
Pyra Pod	Pretvori Spark u Fireball Grupu
Ruby of Truth	Uništi »iluzijska« bića
Stone Cube	Napravi Stalagmit ispred vas
Stone of the Gorgon	Pretvori bilo koje biće u kamen
Storm Crystal	Baci spell Blizzard
Vel's Fruit	Liječi od otrova
War Cluster	Smanjuje štetu

OKLOPI

OKLOP	ZAŠTITA	MAGIČNA MOĆ
Burnt Mail	8	
Mail Shirt	20	
Plate Mail Breastplate	30	
Reflective Plate Mail	30	Odbija magične napade
Obsidian Chain Mail	40	
Dragonscale Armor	50	

ŠTITOVI

ŠTIT	ZAŠTITA	MAGIČNA MOĆ
Coward's Target Shield	0	Nevidljivost
Stone Bracers	-34	
Bracers of the Dead		Razgovor s mrtvima
Bracers of Valor		Dopušta uporabu Traitora
Damaged Orc Shield	1	
Orc Shield	4	
Gargoyle Bracers	5	
Shield	5	
Death Stroke	10	
Draconfire Bracers	15	Smanjuju štetu nastalu od vatre
Fire Shield	15	Smanjuje štetu nastalu od vatre

ZAŠTITNI PREDMETI	ZAŠTITA	MAGIČNE MOĆI
Coco's Cap		Uspava vas
Colin's Amulet		???
Gauntlets of Might		+5 Moć
Helin's Ring		Povećava brzinu napada u obličju beštije
Ivory Chip		Pojačava manu
Kieran Circlet		???
Power Orb		???
Stone Cobra		Tonete sporije u vodi
Ring of Drake Fire		Spark spell postaje Fireball
Ring of Regeneration		Stalno iscjeljivanje; Uskrsnuće
Kenneth's Girl	2	+1 Moć
Bezoar ring	5	
Dragon Gem	10	
Greater Bezoar Ring	10	Ubrzava napade u obličju guštera
Dragonscale Gauntlets	20	
Kenneth's Charm	30	+10 Moć

Alkemijske kombinacije

Mnogi sastojci kad se spoje daju mnogo jaču magijsku kombinaciju.

Acid Sac	+	Champion Stone	=	**Pod of the Changeling**
Amber	+	Ironwood Sap	=	**Champion Stone**
Amber	+	Venom Sac	=	**War Cluster**
Black Lichin	+	Gorgonite Nodules	=	**Stone of the Gorgon**
Gorgonite Nodules	+	Rainbow Sulfites	=	**Mind Cluster**
Lamplight Eggs	+	Tar Crystals	=	**Acid Sac**
Lamplight Eggs	+	Venom Sac	=	**Poison Paint**
Mandrake Root	+	Tar Crystals	=	**Pyra Pod**
Poison Paint	+	War Cluster	=	**Force Pod**
Rainbow Sulfites	+	Silverleaf	=	**Manafoil**
Silverleaf	+	Wild One Serum	=	**Lharkon Vapours**